大众软件



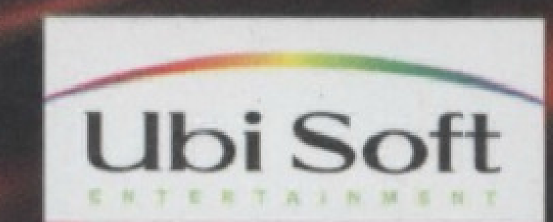
1997
7
（总第24期）

《大众软件》两周岁庆
第二届大众软件奖
推出《POD大众软件珍藏纪念版》
内含大众软件特别赛道

- 触“电”的音乐（一）
- 3D加速芯片和3D加速卡（上）
- 粘土世界
- 无声狂啸（上）
- 死亡地带

生死赛车
POD

即将举行全国联机大赛
决出POD全国总冠军



商务印书馆国际有限公司出版
Ubi Soft、大众软件、北京联科联合发行

编辑部报告

目前在市场上盗印盗制大众软件的书刊已不是一本两本了,接获举报电话及传真后,我们得知:最近奸商又出新花招,有一本非法出版的《大众软件》"第6期"在全国各地铺天盖地地发售,有大量不明真相的读者上当受骗。当非法出版的"第6期"样刊拿到编辑部时,编辑们对真假第6期进行了比较,明白了一点:我们该替人挨骂了。果然,以后十几天内Email、传真、电话的数量暴增,部分不明真象的读者大骂小编们没出息,扬言再出这种杂志他们就要罢买了。邮局系统因非法出版的"第6期"在市场全面铺开,拒收正版《大众软件》第6期,国家新闻出版局也对此事进行了调查。这次盗制行为不仅给每一位读者造成了经济损失,对杂志社的声誉也造成了很坏的影响。对于上当的读者朋友,我们建议您去原所购地点退货并索取双倍赔偿。以下提供真伪《大众软件》鉴别方法:

1.本刊彩页不会少于20个(含四封)

2.本刊黑白页已增至112页,只会再增,不会减。

3.本刊用纸由辽宁省开原制浆造纸厂独家提供,所以每期纸质应相同。

为何如此简单?原因也很简单,照以上规格做,犯罪分子基本无利可图。我们再次提醒大家注意本刊扉页,如果是我们自己的作品一定会在扉页中预先提到,并对产品的规格进行详尽描述。

抛开这些不开心的事,本月还有好几件大事呢,《大众软件》两周年了,有许多读者是陪着我们一起走过这两年,在拿到这本杂志时,第二届大众软件奖已经开奖完毕,奔腾多媒体也已名机有主,请看下月大众软件奖全面揭晓,对奖号码大公布。音乐殿堂作为《大众软件》读者服务部的首款引进产品,即将上市发售。读者服务部进行大规模读者联谊活动,《绝地风暴》(KKND)联机对战、《生死赛车》(POD)全国联线大赛将全面展开,若有意参加,请参看40页后的服务专栏。

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：边晓春
副社长：高庆生　刘贫和（常务）
主　编：孙月湘
编辑部：裘聿纲（主任）
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
广告部：武凌　杨春慧
发行部：陈志刚（主任）　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利（总经理）
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060
CN 11-3751/TN
发　行：北京报刊发行局
订　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
电　话：(010)67150984、67150985
202(广告部)、203(编辑部)
(010)67150881(发行部)
传　真：(010)67150983
社　址：北京崇文区法华南里26楼2-201
E-mail：popsoft@netchina.co.cn
出版日期：1997年7月11日
零售价：人民币：6.00元
港币：15.00元
美元：5.95元

软盘目录

（总第24期）

- DOS百宝箱中的部分工具
- CD-ROM工具集中的全部工具
- WIN 95下的一套工具箱
- 软盘攻略：魔眼封印

目次

专题综述

实用知识

网络时代

硬件观摩台

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1997 年 7 月(总第 24)期

攻略指引

晶合传真

前线地带

游戏赏析

攻关秘技

TOP TEN

下期要目

- 网络呼机 ICQ
- 体验真实
- 超时空英雄传说Ⅱ
- 鹿鼎记
- 卡曼奇Ⅲ

上期要目

- CD-ROM 工具集(上)
- 本季度电脑升级计划
- 音乐殿堂
- 绝地风暴
- 速度,就是我们的生命

启事

原广告部单传船先生因故离开杂志社,一切业务请直接与广告部联系。

本刊特约作者

庞大智、佘一兵、赵效民、流星雨工作室、玄狐小组、天骄创作室、陆强、罗曜、陈雷、赫闻

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)
正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂



"正版软件使用者认可计划"在国内正式启动

据报道，商业软件联盟和中国软件联盟于今年5月9日在北京举行新闻发布会，宣布"正版软件使用者认可计划"在中国正式启动。商业软件联盟副主席戴维·西格勒说："我们非常荣幸能与中国软件联盟合作，在中国开展'正版软件使用者认可计划'。我们认为中国拥有良好的关于知识产权保护的法律，我们支持中国政府加强在这一领域的执法和管理，并希望通过与中国政府有关部门的不断合作，进一步促进中国软件工业的持续健康发展。"

中国软件联盟副理事长刘菊芬女士说："中国政府一贯重视保护知识产权，我们此次与商业软件联盟合作开展的'正版软件使用者认可计划'，得到了电子部和国家版权局的大力支持和协助，这体现了中国政府在这一问题上的一贯立场，以及为此而作出的切实努力。"

"正版软件使用者认可计划"在中国的口号是"正版清源，义利两全"，其目的是通过宣传并奖励在中国使用正版软件的公司和单位，进一步推广使用正版软件，促进知识产权保护。

《生死赛车》将于暑期开赛

大众软件读者服务网将于今年7月7日至8月24日在全国各地举办"生死赛车(POD)大众软件赛道联网比赛"，届时各地车迷可前往大众软件各读者服务分部一展身手，比赛为优胜者准备了丰厚的奖品，详情可向大众软件各地读者服务分部查询。

《绝地风暴》将于七月拉开战网

由电子艺界和大众软件杂志社主办，中国电子物资进出口公司和北京晶合顺达计算机有限公司协办，将于今年七至八月通过大众软件读者服务网举办"绝地风暴(KKND)联网比赛"，为广大"即时战略家"们开辟更新、更广阔、更刺激、更具挑战性的新战场。

西基公司将在七月向广大乐迷敞开"音乐殿堂"

由北京晶合顺达计算机有限公司总经销，台湾西基公司出品的多媒体音乐百科CD——《音乐殿堂》，将于今年七月同广大音乐爱好者见面。该软件采用交互式操作介面，图文并茂，依照不同的音乐流派，并运用3D动画技术，向用户全面展示、介绍了世界各地上百种乐器，并可亲耳聆听各种乐器的美妙旋律。CD中还包含了丰富的乐理知识及知识问答题，用户可根据自己的需要方便地找到感兴趣的内容。另外该软件还为用户提供了一个有趣的音乐小游戏，用户可在娱乐中检验自己的音乐知识水平。

北京电子出版物软件批发市场公布5月份销售排行

北京现代电子市场日前公布了其5月份销售排行，《轻轻松松背单词》名列第一，二至十名依次是《万事无忧》、《家教软件集锦》、《英语听说直通车》、《3D电脑三维动画全面速成》、《世界美术大全》、《初中英语复习大全》、《开天辟地》、《多媒体制作一点通》、《三毛流浪记》。

江苏南京将举办首届电子出版物与家用软件展

江苏省首届电子出版物与家用软件展将于1997年9月16日至20日在南京江苏展览馆举行。本次展会是经江苏省新闻出版局批准，大众软件杂志社南京分部－－新高科技公司发起主办的。同时，1997年国际电脑通讯展也将同馆举行。

国产射击游戏《天惑》即将问世

首款国产豪华射击游戏《天惑》，将由大恒公司于今年7月下旬推向市场。该游戏制作历时近三年，拥有华丽的画面及多重卷轴，给人以火爆刺激、痛快淋漓的感受。

96年度中国计算机市场统计数据发布

电子部计算机与微电子发展研究中心日前发布了96年度中国计算机市场统计数据及相关专题研究报告。96年中国计算机市场总销售额为920亿元人民币，同比增长49.6%。其中硬件市场销售额为715亿元，同比增长52.1%；软件市场营业额为92亿元，同比增长35.3%；信息服务市场营业额为113亿元，同比增长47%。统计数字表明，96年中国微机市场销售量达210万台，同比增长82.6%，其中家用电脑市场增长率为54.6%，笔记本电脑增长率为87.5%。计算机外部设备市场需求旺盛，96年打印机销量为115.3万台；显示器销量245万台。此外，软驱、硬盘、扫描仪、终端等也有大幅增长。96年我国计算机产品出口额为99亿美元，同比增长28.4%。上述所发布的统计数据表明，我国的计算机相关产品在96年都取得了高速增长，国民经济信息化正在迅猛推进。

全球个人电脑拥有率瑞士居首

据世界银行最近正式发表的《1997年世界发展指数》表明，当代世界已进入信息时代，在个人电脑拥有率方面，瑞士以每千人拥有348台电脑居世界第一位。位居第二到二十名的分别为：美国328台，澳大利亚275.8台，挪威273台，丹麦270.5台，新西兰222.7台，荷兰200.5台，加拿大192.5台，瑞典192.5台，英国186.2台，芬兰182.1台，新加坡172.4台，德国164.9台，日本152.5台，爱尔兰145台，比利时138.3台，法国134.3台，奥地利124.2台，韩国120.8台，以色列99.8台，意大利83.7台，西班牙81.6台。中国每千人拥有电脑2.2台。

康柏看好国内INTERNET市场

今年国内INTENET应用空前高涨，PC和INTERNET相关产品随之十分劲销。因此康柏公司对国内市场十分乐观，其高级副总裁兼INTERNET业务总经理ROSE预测，到2000年中国将有INTERNET用户二百七十万。

ROSE说，如果你寻找下一个INTERNET市场热点，那么它将在亚洲，特别是在中国，中国将是康柏发现的下一个INTERNET前沿市场。目前康柏负责INTERNET相关业务的公司在其总公司季度销售比例中占29%，ROSE说，到2000年INTERNET相关产品的销售将占康柏业务的一半。

基于MMX技术的多能奔腾处理器计算机在国内全面上市

英特尔公司在京与13家电脑厂商和8家软件供应商共同展示基于MMX技术的计算机及应用软件，此举标志着基于多能奔腾处理器的计算机在中国全面上市。

使用MMX技术的多能奔腾处理器是目前性能最高的处理器，它改善了PC图形、音响视听和通讯的处理效率。它为台式系统提供166MHz和200MHz的速度，重点着眼于消费者市场。

软件界对MMX技术的广泛支持推动了新的教育、参考文献、游戏及通讯应用程序开发，其教育软件已供货，更多的预计在年内陆续推出。大部分产品将支持混合应用能力，将高性能本地处理及媒体存储优点同INTERNET上获得多媒体网络资源的优势相结合，从而可与他人交流或更新应用程序。

"神龙计划"再掀软件预装热潮

由IBM、四通利方和摩托罗拉带头发起的OEM"神龙计划"行动于今年5月19日出台。在此之前的几天，微软已分别在北京、上海和广州确认了首批当地微软OEM绿卡计划成员。这两大计划必将对日益发展并充满竞争的微机软件市场带来巨大波澜。

随着中国PC机市场的迅速发展，OEM作为一种国际流行的软件销售方式，正在中国逐渐发展起来。面对这个日益增长的市场，提供一套或数套价格低廉、性能理想、备有完整的使用说明文档、可吸引各个层面用户的正版预装软件，正成为市场需求的焦点。为此，IBM公司、四通利方、摩托罗拉这些世界著名的软件开发商为在中国共同开拓更大的OEM市场，共同将其优秀的、广为人知的操作系统软件、中文平台软件、办公软件、INTERNET软件、手写识别系统等预先装入微机中，既有益于微机生产商的产品促销和增殖，又给用户以便利。这就是他们一致联合推出的"预装软件"神龙计划"。

值得注意的是，"神龙计划"是开放式的，所有的PC厂商、组装商、软件商、系统商、集成商和行业用户，均可以加入OEM"神龙计划"。

英特尔公司大力拓展亚太地区多能奔腾处理器市场

英特尔公司日前对亚太地区展开了强大的消费市场攻势，以推出其最新的具有MMX技术的多能奔腾处理器，这种新处理器主要针对家用消费市场。

英特尔公司中国区市场总监吴世雄先生说：现在整个亚太地区对于家用电脑的需求持续增长，PC在家庭中成为一种非常重要的教育手段。即使在亚太地区偏远的地方，用户也在购买高性能的PC。无论何地的消费者都应该得到最新的技术，这就是为什么我们斥资宣传最新奔腾处理器。PC的购买者不想要低性能的机器，他们要最先进的技术。英特尔的具有MMX技术的多能奔腾处理器为今天的用户提供最佳最全面的体验——声音更动听，图像更美丽，感受更美妙。

触“电”的音乐

——漫谈音乐与电脑（一）

北京 白勺

楔子

人类科技的进步是不可阻挡的，而一项项新的发明和发现也会对当时的人类社会产生一次次的冲击。于是，就在这辉煌的20世纪，当人类最先进的技术——电子计算机与人类最古老的艺术——音乐偶然相遇之时，一件必然会发生的事情就这么发生了……

一、声音，音乐

从我们出生的时候开始（甚至从我们还没出生的时候开始），我们就会感受到身边各种各样的声音，正因为此，我们似乎都把声音当作理所当然的事情而并不去特别在意。但是，您可曾想过，如果我们所生存的世界上没有了声音，那将会变成什么样子？没有鸟儿的鸣叫，没有孩子的欢笑，没有风声，没有雨声，甚至没有计算机风扇的嗡嗡声和敲键盘的劈啪声……那将是多么的可怕！

从物理上讲，声音是由物体振动产生的一种波，并通过空气作用于我们的耳鼓，使我们能够感知。声音有四种性质，即高低、强弱、长短和音质。

由于物体的振动有快有慢，所以发出的声音也就有高有低。但是，我们的耳朵并不能听到所有频率的声音，一般来说，正常人能够听到每秒振动20次到20000次的声波，但这一范围还会随着人们年龄的增长逐渐变窄。为纪念19世纪伟大的物理学家Heinrich Rudolf Hertz，我们将物体每秒振动的次数称作“赫兹”，缩写为Hz，也就是说，人的听力范围一般为20Hz到20kHz，低于这个频率的声波称作次声波，高于这个频率的声波称作超声波。

振动频率为440Hz的正弦波

声音的强弱是由振幅决定的，振幅是代表物体振动强度的特定单位，一般用分贝（dB）来表示。与通常的测量单位不同，分贝并不是一个固定的标准，而是一个相对的比值。如我们第一次听到的声音为0dB，其它声音就可以用与这个参考值的关系来表示。人类通常的听力范围在0dB－120dB左右。

由于一个物体不可能总是一成不变的振动，所以它的频率和振幅都会随着时间的改变而改变，并最终趋于静止。我们把一声音的发展过程分为四个阶段，分别是触发、保持、衰减和消失。这四个阶段我们统称为“包络”，包络的发生时间，也就是一个声音的长短。

声音最有趣的地方在于它的音质，这也是声音最复杂的一个特性。让我们来做一个实验：蒙上您的眼睛然后用钢琴和小提琴以相同的时值分别演奏标准A（即440Hz），我打赌，您一定会感觉到明显的不同。这是为什么呢？因为物体振动时并不仅仅产生同一种波。

以小提琴为例，当它的A弦振动时，并不仅仅是整根弦在振动，这根弦的二分之一、三分之一、四分之一、五分之一……处都在振动着。于是，整根弦的振动产生了最主要的频率，我们称之为基音，而弦长的二分之一、三分之一、四分之一等处的振动则产生了一些次要的频率，我们称之为泛音。不光小提琴的琴弦如此，任何物理的振动都是如此。

总的来说，如果一个物体振动所发出的泛音为基音的整数倍，这个音就会具有清晰可辨的音高，我们称之为乐音，如钢琴，小提琴等发出的都是乐音；如果泛音是基音的非整数倍，这个音就不具备清晰可辨的音高，我们称之为噪音，如汽车发动机、计算机风扇等发出的都是噪音。

所有这些按顺序排列的泛音，我们称作泛音列。由于不同的物体可以具有不同数量的泛音列，这些泛音列近乎无限的排列组合也就构成了这一物体特殊的音质。读到这里，您也许会奇怪我为什么为了声音这一普通的现象耗费这么多的笔墨？其实原因很简单——音乐，是声音的艺术。

没有人能够确定音乐究竟在什么时候产生，但有一

点毫无疑问，人类的历史能够追溯到多久，音乐的历史就有多久，当第一个原始人直立起来用双手捶打胸膛并高声喊叫的时候，他就用最原始的“音乐”抒发了心中的感情。

纯粹意义上的“音乐”起初是与巫术和宗教活动联系在一起的，舜作“韶”、禹作“大夏”、武王作“大武”，“乐”被孔夫子列为“六艺”之一，说它具有定国安邦之义。但从实质上讲，这些音乐无疑都是祭祀用的宗教音乐。直到后来，当人民的生活水平逐渐提高，音乐才从宗教中渐渐脱离出来，成为一种独立的艺术。

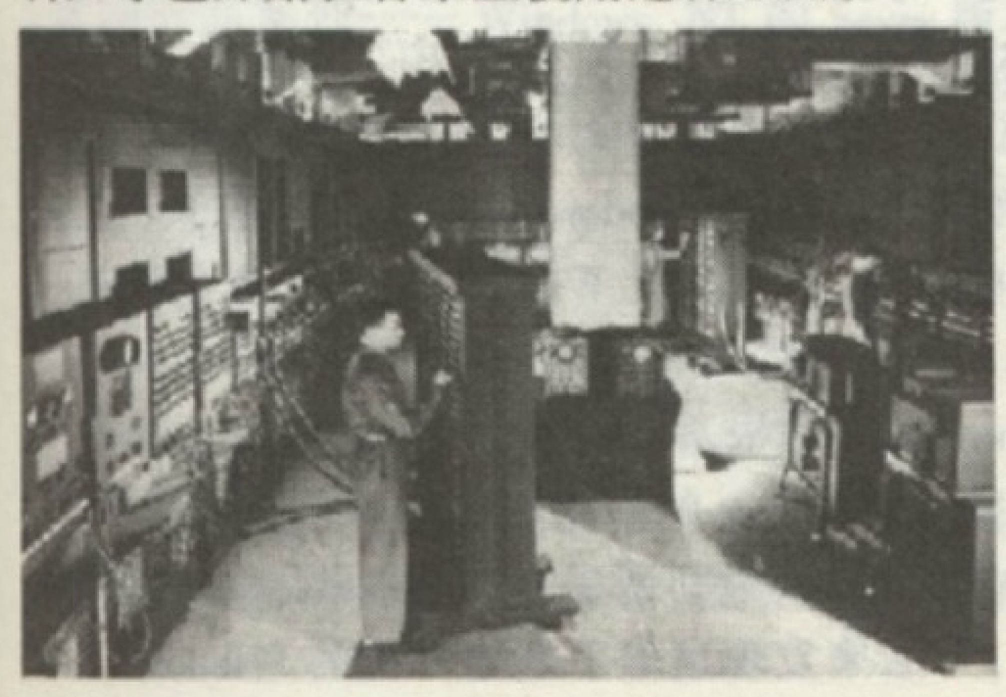
人类科学技术的进步始终对音乐有着极其重要的影响：雕刻的掌握使人们制出骨笛；冶金技术的完善让人们造出编钟；学会了复杂的机械知识人们才能发明钢琴。这些被新技术催生的新乐器在各个方面都影响着当时的音乐体制，而新的音乐体制又要求人们使用更新的技术来改良或发展新的乐器，周而复始，循环不止。

当历史的车轮转动到20世纪，人类最伟大的发明——电子计算机终于登上了舞台。

二、电脑的介入

有谁能够说清电脑介入音乐究竟是偶然还是必然？但是不管怎么说，早在第一台电脑发明前100多年的1842年，当英国剑桥大学的查尔斯·巴贝奇教授发明电脑的前身——分析机的时候，他的助手、著名诗人拜伦的女儿爱达·奥古斯塔·拉夫拉斯伯爵夫人（这位非凡的女性对电子计算机的发展做出过杰出的贡献，著名的计算机语言Ada语言就是以她的名字命名的）就曾经预言道：“这台机器总有一天会演奏出音乐来的。”

到了1946年，世界上第一台电子计算机ENIAC在美国诞生了，这台笨重的机器本是为了研究对付法西斯的新式武器而研制的，但“很不幸”地，它刚刚被研制出来，二次大战就结束了。由于这种计算机具有在当时算得上非常强大的计算成力，各个学科的科学家纷纷利用它来进行分析、研究工作，很快，一些数学和音乐的双料天才也开始在音乐上使用这种工具。


世界第一台计算机ENIAC

1948年，计算机首先被应用于音乐理论的分析、研究中，实践证明，它在分析风格、调性与和声结构等方面是十分有用的。1957年，美国作曲家理查伦·希勒尔和数学家伦纳德·艾萨克合作首次制作出了真正的“计算机音乐”，爱达的预言在一百一十五年之后终于得以实现。

用计算机作曲无疑是一件非常神奇的事情，但就象我们无法相信计算机会“单独”写出精采的小说一样，人们也无法相信计算机会“独自”写出什么世界名曲。所以至今为止，虽然电子计算机在音乐分析方面还有一定的用武之地，但我们仍然没有听到过什么署名为“电脑”的美妙乐曲，无论如何，音乐的创作都是绝对离不开人类的灵感的。

1963年，美国贝尔电话实验室的M.W.马修斯和他的同事们发明了一台能够直接合成音响的电子计算机。作品以数学函数形式输入，由计算机译成音乐音响，然后贮存在磁带上。这种计算机的功能就是用数学的方式合成声音，并不具备“创作能力”，以现在的观念来看，它已经是数字式电子合成器的雏形了。

70年代中期到80年代初期，电子工业以前所未有的惊人速度发展着（其实至今为止，电子工业的发展速度一直是前所未有和惊人的），计算机由笨重的电子管时代、晶体管时代、集成电路时代跃入了微处理器时代，于是酝酿已久的“个人电脑”终于得以面世。

1975年，世界第一台个人电脑ALTAIR8800问世了，它以创记录的低价格——395美元引起了极大的轰动。1976年和1981年，奠定当今世界电脑两大主流的APPLE和IBM PC相继问世，人们不禁惊呼：电脑进入家庭的时代到来了！

在这些电子行业的骄子们干得热火朝天的时候，我们的音乐天才们也没有坐失良机，他们抓住了每一个机会：几乎每一种新的电脑推出，它们都很快被应用到音乐方面来，更有甚者，一些音乐家不满足于普通微机提供的音乐功能，他们与计算机专家合作研制出了专业的音乐电脑，如ATARI和AMIGA音乐电脑就是很好的例子。

与此同时，在全世界范围内涌现出了以日本的喜多郎、法国的雅尔、美国的迪由特等人为代表的一大批出色的电脑音乐家，他们用电脑音乐系统创作和演奏的很多乐曲都是脍炙人口的佳作。一时间，电脑音乐的旋风在音乐界造成了极大的冲击。♬



北京 庞大

OS/2的下文

上文说到IBM与微软合作开发OS/2操作系统，但因双方意见相左使OS/2难产，最终双方放弃了合作开发的计划，改由IBM单独开发，而微软则全力发展自己的Windows系列。那么OS/2在IBM的怀抱里是否茁壮成长了呢?答案是肯定的——经过IBM几年来的一系列努力之后，OS/2终于成为一套健壮的32位操作系统，并且争取到了六百万用户(主要在欧洲)。下面让我们看看双方分手后OS/2的发展过程吧：

1991年，IBM与微软分道扬镳，IBM自行推出了拥有更快用户界面的OS/2 1.3版，由于包含了Adobe Type Manager，使得这一版OS/2可以使用Adobe Type格式建立新字型。

1992年3月，OS/2 2.0版推出，这是OS/2的第一个成功的版本，它具有32位的抢先式多任务能力和强大的GUI界面，提供对网络的支持，并可兼容DOS和Windows 3.0的应用程序，销售量突破300万套。

1993年，IBM推出OS/2 2.1版，并且成立个人电脑软件事业部(Personal Software Product)。

1994年9月，IBM以OS/2进入中国市场，发表OS/2 2.1中文版。

1994年11月，OS/2 Warp 3.0版正式推出，提供硬件自动识别功能及多种附带程序，并附有功能丰富的应用软件包BonusPak，包括IBM Works、CIM及Fax等应用程序，使OS/2在不需要外部程序支持的情况下能够提供一套完整的用户方案。

1995年4月，OS/2 Warp 3.0中文版在中国发表。

1996至1997年，OS/2 4.0英、中文版相继发表。

从技术上来讲，OS/2自3.0版本之后已经是个相当成熟的32位操作系统了，只可惜它成熟时Windows家族已经得势了。OS/2与Windows家族的争夺还在继续，战火曾一度从PC机烧到了IBM自己的Power PC上，而1996年底IBM和Motorola又宣布将停止Power PC系列的发展，为操作系统的争夺又带来戏剧性的场面。至于结果如何，时间会给出答案的，我们则不妨先来看看微软的Windows家族发展得如何了。

Windows家族——全线出击

经过差不多十年的努力，微软的Windows才获得成功，面对这来之不易的成功，微软没有沉浸在胜利的喜悦中，而是继续扩大战果，将Windows发展成为强大的“集团军”，建立了完整的产品线。这个过程是“分三步走”的：

首先，巩固现有成果，在各方面完善产品性能，主要表现在几种Windows 3.X产品上。前文说过，在Windows 3.0和3.1发表之后，微软又相继推出了在网络通信方面更具优势的Windows for Workgroup 3.11以及诸多的非美语版本——设立了Windows海外军团的番号。随着Windows系列的演进，微软还发布了一系列大幅度提高Windows性能的接口，其中最著名的是Win32s和WinG。Win32s是挂接在16位Windows 3.X上的一套32位扩展接口，它使原本16位的Windows 3.X可以接受32位的系统调用——事实上Win32s是微软整个Windows系列的战略重点，因为借助Win32s，微软才能够实现3.X、95和NT的应用程序的统一。而WinG则是玩游戏的朋友比较熟悉的一套快速图形接口——Windows 3.X的GUI无法实现快速图形。这是很多游戏软件和诸如3DS一类动画软件迟迟不愿转向Windows 3.X的原因，你只需对比一下3.X和95中“飞行窗口”的速度就知道了。WinG虽说比不上95中的DirectDraw，但已经是一个飞跃了。很多Windows 3.X下面的游戏，比如Maxis的一些产品，都使用了WinG。当然，在充分扩充了Windows 3.X之后，Windows 95将逐步取代Windows 3.X成为Windows系列的根基。在有了Windows3.X的根基之后，开始微软Windows的核心战略——Windows NT。

至于NT的讲法，最初说是New Technology，意在“新型的技术”，可后来发现这似乎暗指传统的Windows 3.X

使用的是"过时的技术",所以后来也就不再这么提了。时至今日,NT已经成为一个新的专用词汇了。Windows NT分为WorkStation和Server两个版本,都定位于企业用户。其中WorkStation还是传统的"个人机操作系统",而Server则已经属于网络操作系统的范畴了。与3.X相比,Windows NT是一个真正的操作系统,它在完全摆脱DOS的情况下使用了不少高新技术,提供了Windows 3.X所望尘莫及的多线程、抢先式多任务处理以及多处理器适应能力。NT不仅可以运行在Intel的80X86芯片之上,它还能够在很多其它的芯片,如DEC公司的Alpha系列上运行,使得很多高档平台可以使用NT。并且NT还具有足够的"健壮性"与"安全性"。所谓"健壮性",是指它抗崩溃的能力,使它成为一套"坚不可摧"的操作系统。Windows 3.X可能会因为某一个应用程序在内存中出错而导致死机,但Windows NT却不会,因为它采用了与Windows 3.X完全不同的内存管理机制,使得总有一个"核心层"程序在内存中掌握系统控制权,在应用程序出错时可以以放弃一部分内存为代价而保证系统的正常运行,这在商业运行中很重要!而在安全性方面,Windows NT符合美国国防部的C2级安全标准,因而被五角大楼选用,足见其安全系数之高。第一版NT于1993年7月推出,版本号为3.0。最初的NT也没有取得预想的成功,它要求的硬件水平太高,驱动程序及对16位应用程序的兼容性均存在问题,并且缺乏足够的32位应用软件支持,这一切使得Windows NT 3.0第一年的销量只有预期的三分之一。1994年9月,微软推出了代号为Daytona的NT升级版本——Windows NT 3.5,在这一版中,修正了原先的错误,降低了对硬件配置的要求,充分利用了当时已经成熟的OLE技术,并且大大提高了运行16位应用软件的能力。由于技术上的完善,Windows NT 3.5获得了PC Magazine的年度技术优异奖(同时获奖的还有微软的Office 4.0),在当年就取得了100万套的销售成绩。

想当年爱因斯坦在狭义相对论成熟之后,又经过若干努力,将其发展为广义相对论,而今天微软似乎也正在将它传统的Windows产品"广义化":Windows最初的定位是PC机上运行的图形操作系统,可后来随着Windows NT的发展,Windows产品系列已经跳出了PC机的圈子,跑在几乎所有流行的机种之上(除了苹果的Macintosh),并且也由原来的个人机操作系统发展成为多元化的产品系列—— Windows NT的Sever版本已经是网络操作系统了,Windows 97及以后的产品将逐渐与Internet浏览器融为一体,而最新的Windows CE则更是冲破传统的关于电脑的定义,最能够代表微软Windows"广义化"的风格。

今天的Windows

今天,不论是个人电脑行业还是操作系统领域,都在以前所未有的速度发展着,就在这几年,微软Windows家族的产品结构又有了不小的变化——从最初开发Windows到3.0版本的成功,微软花了7年时间,而到今天又是7年了!

随着Windows 95及MS Plus版本的不断更新,我们已经见到了95、96甚至97的字样,于是人们开始使用Windows 9X来代替Windows 95,那么这个系列的发展又给我们操作系统的历史留下了些什么故事呢?如果你在1993年已经是一个关心电脑行业发展的爱好者的话,这其中的故事你一定还记得——Windows 95的上市又是一出像当初Windows 1.0那样的"泡泡剧"。其实Windows 95原来的名字叫Windows 4.0,微软公司内部的项目代号为"芝加哥"(进入90年代以后,微软的产品代号都成了地名:95——芝加哥、97——纳什维尔、NT 4.0——开罗……),是Windows 3.X的换代产品,主要用来帮助用户从16位向32位过渡(向NT过渡),它以微软的Win32s为基础,又融入了许多NT采用的技术,成为一个具有抗崩溃能力的32位多任务、多线程操作系统,同时对即插即用(Plug and Play)等新技术提供了支持,并且附带了传真、电子邮件和微软网络等实用软件。Windows 95早在Windows 3.X刚刚开始走红的时候便着手开发了,原定的上市时间是1994年上半年,但由于外部形势的变化(比如即插即用技术的出现和Internet的走红等),微软不得不把很多新兴的技术融入其中,这使Windows 95的上市时间一推再推,一直推到了1995年8月。微软吸取了以前的教训,不再将尚不完善的操作系统推向市场("用户可以接受产品的推迟,但不能容忍一个满是BUG的操作系统"——比尔·盖茨如是说),并且代码量也不断地增长(据称最终有1500万行源代码)。至于这位"大家闺秀"1995年8月24日出阁时怎样的隆重,相信你还记得,反正是开创了操作系统历史上许多个第一:早在1994年6月便开始大范围地分发β测试版本,发出了史无前例的40万份拷贝!在宣传费用上花了上亿美元,光是买一首滚石乐队的曲子就花了1200万美元——而滚石的版权以前是从来不卖的!相比之下,Windows 3.0当年的开销就是小巫见大巫了。当然,在宣传费创记录的同时,Windows 95的销量也创下了上市第一周销售500万套的记录(OS/2卖掉这些用了6年)。其它相关的"史无前例"事件,如捆绑销售Microsoft NetWork险些引起同行指控,因为联机登录时对硬盘数据的扫描而使得澳大利亚海军不得不做安全性检查等等,更是数不胜数了。值得一提的是,随着微软在中国区业务的拓展,Windows 95中文版的宣传也比Windows 3.X的时代增加了力度——据称台湾版使用了童安格的一曲《看未来有什么不一样》。

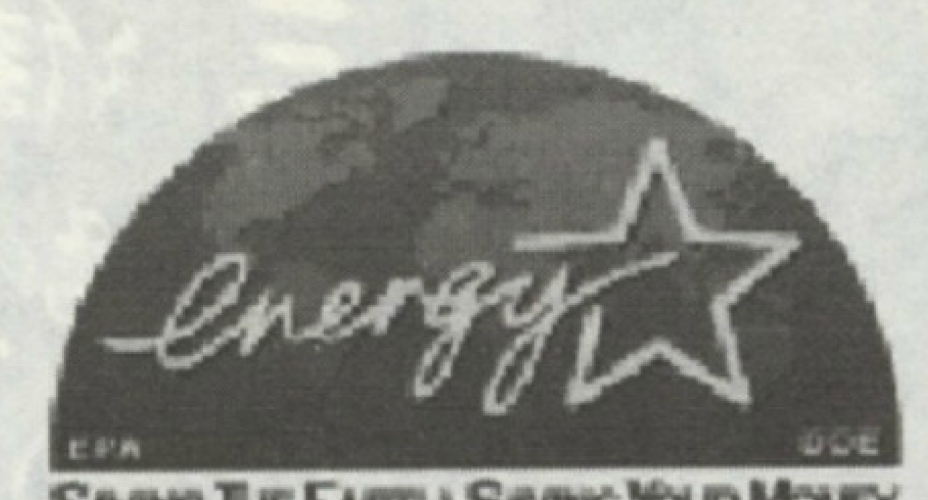
Windows 9X系列产品的演进也为操作系统的发展带来了一些新的趋向,比如面向家庭用户和操作系统涵义的模糊。由于微软将Windows 95的用户重点放到了家庭用户上,IBM在95上市之前曾称其为"厨房操作系统"。在Windows 95推出之后,微软又发表了一个前所未有的产品——MS Plus,用以扩充Windows 95的性能,

尤其加强了多媒体和人性化的界面。另一方面，随着附带软件的增加(最新的 Windows 95 又增加了一个浏览器 Internet Explorer 3.0)，“操作系统”的涵义似乎已经远远不止是管理 CPU 和内存了，尤其对于 Windows 系列产品，微软有着更明确的目标——按照盖茨的说法，Windows 将会与 Internet 融合，“要使用户浏览 Web 页面就像阅读硬盘上文件一样方便，任何一个文件夹可能就是一个 Web 页”……没有人知道十年以后的操作系统的确切定义会是什么。

Windows NT 3.5 取得巨大成功之后，微软继续在它的企业级操作系统上挺进。两年之后，4.0 版本又一次赢得了用户的青睐，在 Intel 和 DEC 等几个平台上均获成功，中文版也已于 1997 年 1 月发表。颇为有趣的是 Windows NT 4.0 与 OS/2 在 Power PC 平台上的争夺。当年苹果、IBM 和摩托罗拉三家宣布 Power PC 芯片时苹果和 IBM 都曾表示要让自己的操作系统运行在 Power PC 芯片上。后来苹果用 Power PC 芯片开发了自己的 Power Mac(采用 Power PC 芯片的 Macintosh 产品)，运行苹果的 System 7.5 操作系统。可 IBM 的 OS/2 又是磨磨蹭蹭，迟迟上不了路，后来又被微软的 Windows NT 4.0 占到了先机，率先把自己的操作系统架了上去……只可惜由于支持软件等原因，IBM 和 Motorola 于 1996 年底宣布将停止 Power PC 系列的发展，使得这场争夺 Game Over 了——在操作系统的历史上，又少了一出好戏。

与现在市场上炒得火热的 Windows 9X 和 NT 相比，对于很多电脑爱好者来说，Windows CE (Consumer Electronics) 似乎还很陌生——毕竟是个新生事物，并且现在离我们还远了点儿。Windows CE 是便携信息终端（PDA）所专用的一种操作系统，由于同样由微软公司开发，所以它被设计成易于与流行的 PC 操作系统(主要是 Windows 95) 交换数据，这样 PDA 便不再是一种孤立的信息设备，而是信息一体化的一部分了。事实上，Windows CE 也是大趋势的产物——下个世纪的各种信息设备将能够互相交换信息，而 Windows CE 正是微软在这方面战略的体现。说得再远一点，随着时间的推移和信息化社会的演进，PDA 的涵义也会“广义化”——它可能是我们已经熟悉的掌上型电脑，也可能是我们即将熟悉的数字化照相机，还可能是我们已司空见惯的彩电、游戏机，有人说下个世纪可能每台彩电都会有一个 IP 地址，我觉得这并不为过。微软的 Windows CE 正是瞄着这个方向去的，并且已于 1996 年 9 月 16 日发布了 Windows CE 的第一个版本。至于 Windows CE 的发展会有多快，将主要取决于信息一体化的过程。♬

能源之星和绿色电脑





湖北 马金波

随着电脑技术的不断提高和应用范围的普及，电脑给我们的生活带来了很大的方便。但是因电脑而引起的能源浪费和环境污染等问题也日趋严重。首先，电脑在开机状态所消耗的能量是非常可观的。据美国有关方面



调查，全美国电脑系统的用电量要占商业系统的5%，预计到2000年将会增加到10%。美国的6000多万台电脑中有30%是24小时开机的，而其真正使用的时间只有20%，由此可见其浪费能源之一斑。其次，目前电脑更新换代的速度越来越快，在国外每年有多达1000万台电脑和网络终端机被废弃，预计到2005年将会有1亿5千万台电脑被废弃而作为垃圾处理掉。制造电脑的材料不能再利用，且其处理费十分昂贵。

面对这些问题，美国环保局（EPA）于1992年发起了"能源之星"（ENERGY STAR）计划，积极倡导和鼓励电脑厂商和公司设计、制造、销售低耗电量的电脑主板与外围设备，以节约能源、防止污染。计划规定从1993年起凡在待命状态（开机但没使用状态）下耗电低于60瓦（其中主机和显示器耗电各低于30瓦）的电脑，均可获得美国环保局的能源之星标志。1993年10月，美国总统克林顿颁布命令，规定联邦政府必须优先购置有环保局颁发的能源之星标志的电脑。这将会为美国每年节约电能大约20亿美元。

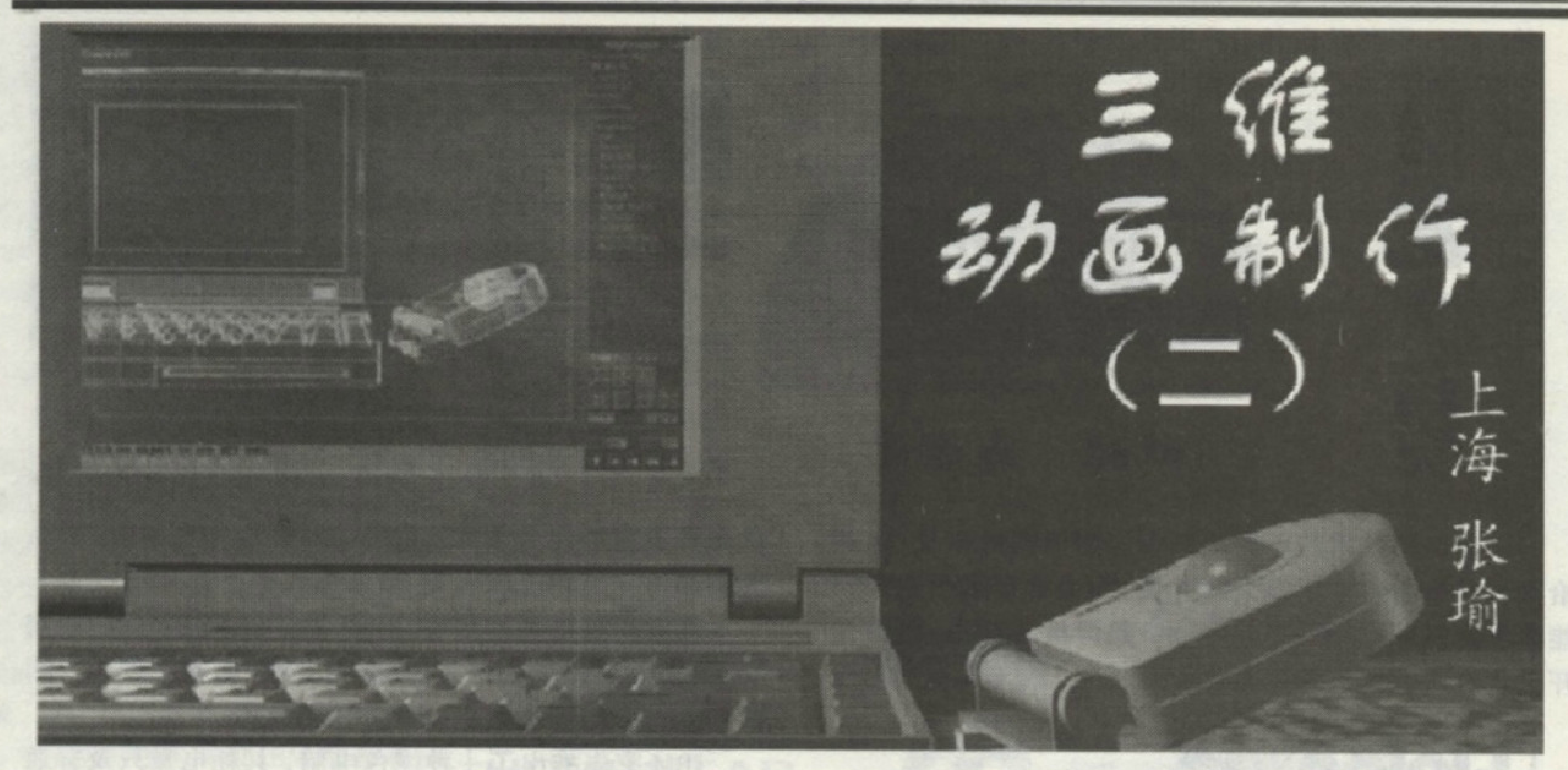
能源之星计划推出后，很多著名的电脑厂商纷纷响应，同美国环保局签订协议，进行开发、研制工作。人们就把这种节约电能的电脑称为绿色电脑。

IBM率先推出了一种绿色电脑，其耗电量只及普通电脑的25%，在阳光充足的地区还可利用太阳能供电。这种电脑的机壳以再生塑料制成，待电脑废弃不用后仍可制成其它物品。

INTEL研制出了即时唤醒技术，此技术使电脑在开机时可以切换激活状态和休眠状态。当电脑在规定时间内没有任何操作或者用户发出休眠指令后，电脑就进入休眠状态。在此状态下，中央处理器、硬盘驱动器、显示器等都停止工作，这时功耗很低，几乎可忽略不计，大大节约了电能。另外这些硬件设备由于停止工作，所以可大大延长其使用寿命。系统在进入休眠状态前，会对系统现场做保护处理，一旦有外部事件激活，系统会马上被唤醒，及时进行工作。

有的公司还研制出减少射线辐射、降低对环境污染的电脑。因此，绿色电脑的含义也有所变化，指的是电脑的设计及技术性能符合环境保护要求、节省电能、减少污染并且对人体健康没有不良影响。这里的"绿色"非指颜色，而是一个形象化的会意词。

United States
Environmental Protection Agency
ENERGY STAR
Programs & Products
WHAT IS THE BEST PROGRAM FOR YOU?
EPA
DOE



第二讲　让静止的画面动起来

到目前为止，我们已经建立了物体的静止模型，并且渲染生成了堪与真实图画相媲美的静态效果图。现在我们要让它们动起来，完成真正的动画制作。

按 F4 进入关键帧制作模块。可以看到该模块的界面与三维编辑模块比较相近，也是有四个小的视图，只是右下角的图标区略有不同，命令区有了一些不同的命令而已。制作动画的第一步就是要确定整个动画的时间，在 3DS 中，时间是以帧数来计算的，一般按 NTSC 制式设定为每秒 30 帧。针对我们这个动画，可以设定物体在一秒钟内下落，一秒钟内弹起，中间再加几帧让物体作一些压扁的变形，这样初步可以确定动画的总帧数为 70 帧。选择 Time/Total Frames 命令，在 Number 栏位输入 70，选择 OK。总帧数就设定完毕了。

现在我们开始考虑动画的细节，即物体如何运动，何时在何位置，角度如何等等。首先我们使用 Time/Goto Frame 命令，输入 70，到达动画的最后一帧，然后用 Object/Rotate 命令，在任何一个激活的视图上，选取“3DS”物体，按 TAB 键直至顶部 Axis 位置出现 Y 字样；向右移动鼠标，等顶部出现 Angle：360 degress 时再按一次鼠标左键确定，这表示物体将在 70 帧的动画过程中旋转一圈；将鼠标移到屏幕底端，你会看到原先的消息栏变成了一根滚动条，用鼠标拖动滚动条至第一帧（这与使用 Time/Goto Frame 命令的效果是一样的）。现在动画回到了起始之处，此时物体应该处在空中，所以使用 Object/Move 命令来移动物体，为达到垂直移动的目的，先激活前视图，再按 TAB 键使鼠标箭头变成一个方块上下各一个箭头状，点取物体，向上移动鼠标，同时注意顶端的数字，此为移动的距离，以后还会有用。第一帧设定完毕后，拖动滚动条到达第三十帧，即一秒钟的时候，此时物体的下沿应该贴近桌面，所以再次使用 Object/Move 命令来垂直移动物体，直到物体下沿与桌面平齐为止（此时可观察屏幕顶端所显示的移动距离，以保证与前一次的距离相同）；同理移到第 35 帧，使用 Object/Scale 命令，在顶视图上选取物体，按 TAB 键使顶部 Axis 处出现 Y 字样后再向右移动鼠标，直至顶部出现 Scale：70% 字样按鼠标左键确定。再次使用 Object/Move 命令将物体垂直向下移动，使其下沿与桌面平齐。

到目前为止，最关键的几帧我们已经设定完毕了，不过工作还没完，不信你可以激活摄像机视图（若没有该视图，则激活用户视图，按一下“C”）并按一下屏幕右下角的双三角按钮就会看到，物体从上到下降落，到桌面时旋转了 180 度，然后收缩一点，却并不从桌面上弹起，而只是在桌面上又旋转了 180 度就一下子蹦到空中去了。这是为什么呢？

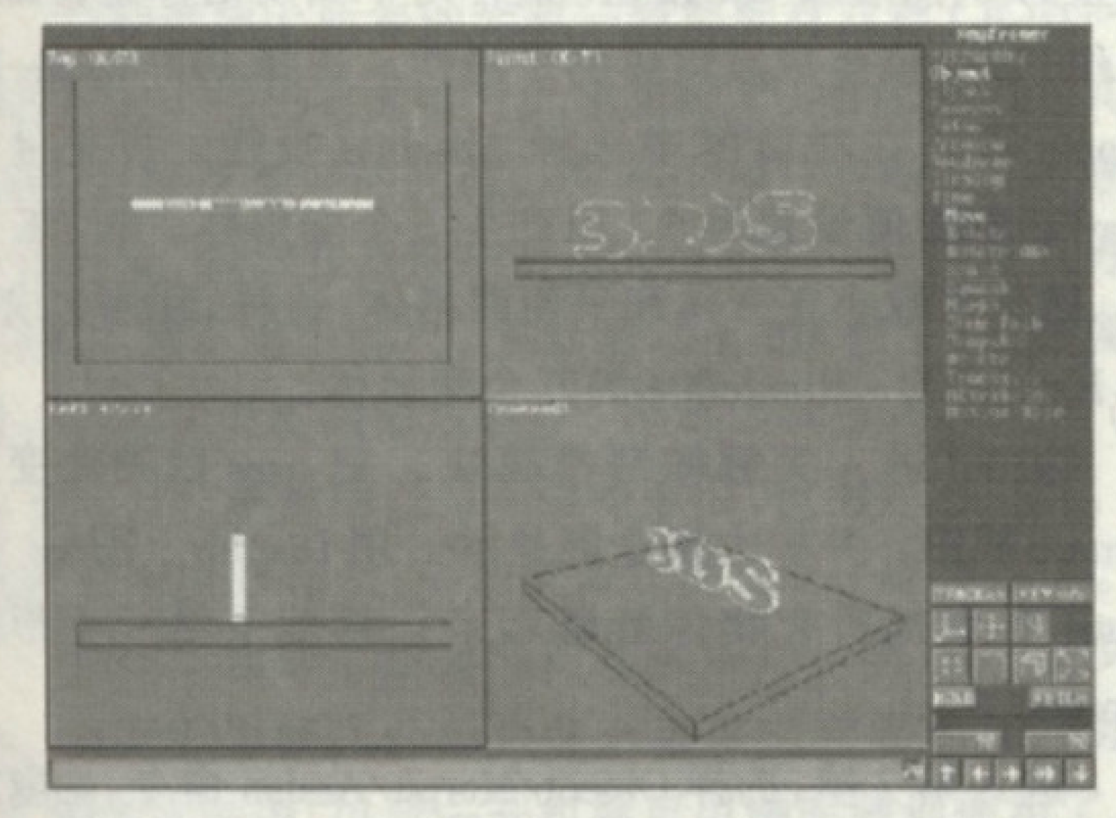
原来所谓关键帧制作就是将某些帧设定为关键帧，并在这些帧上对物体作移动、旋转和变形等等的变化，而其余的帧就由计算机根据关键帧来作渐进的运算以达到均匀变化的动画效果。假设在动画的第一帧上物体是在 A 位置，在第 30 帧时在 B 位置，那么从 A 到 B 物体就是慢慢过渡的，若在 30 帧以后没有再设定过位置的关键帧，那么从 30 帧开始物体就一直留在 B 位置，等动画循环放映第二遍的第一帧时，物体就一下子从 A 位置跳到 B 位置了。那么如何解决呢？显然，有些读者已经想到了，只要把最后一帧设定为关键帧，让物体回到 A 位

置，那就会形成物体从A到B，再从B回到A的渐进效果。

好，我们拖动鼠标至第70帧，你会看到物体是紧贴桌面的。还是用Object/Move命令将物体垂直向上移动，同时要记得观察屏幕顶端的距离数值，以保证物体回到原位。

按一下屏幕右下角的Track Info按钮，然后在任一激活的视图上选取物体，便会弹出轨迹信息对话框，激活对话框下排按钮中的Copy钮，使之变红，然后点取标尺值为30处的第一个黑点，再在标尺值40处的第一格内点一下，即可将物体在30帧处的全部信息（包括位置、旋转、缩放等）拷贝到40帧处。

至此我们已将所有的关键帧设置完毕，激活摄像机视图，按屏幕最右下角处的双箭头按钮即可全屏观看网格体的动画效果，如有不满之处，可按单箭头按钮仔细检查每一帧，对位置不理想的帧作细部的修改，一般主要是位置的移动。



到现在为止，人的工作已经完成，剩下的只是机器的工作了。选择Render/Render View命令，点取摄像机视图，屏幕弹出动画渲染对话框，确认右上角的File Type是否为FLIC，若不是，就请点取它上面的Configure按钮，并在后一个对话框中选择FLIC；再确认Frames后面是否是ALL按钮为红，若否则按一下ALL钮；最后按一下Disk钮使之为红，表示动画文件要存盘，按Render按钮即可。当然此时还会弹出存盘对话框，输入合适的文件名即可。

机器开始渲染，而您就可以泡杯茶休息了，因为机器可能要渲染几分钟到几个小时不等。

渲染完毕后动画并不显示，您可以用关键帧制作模块中的Render/View/Flic命令来观看，也可在三维编辑模块中用Render/View/Flic命令来观看。

通过这个例子，我想大家应该对3DS有了一个轮廓上的认识，知道了它的几个模块的功能和彼此的联系，也应该对使用3DS制作动画有了感性的认识。

第三讲 IPAS外部程序

Autodesk 3D Studio的IPAS系统是一个程序设计界面，借助这一界面，用户可以使用C语言对Autodesk 3D Studio进行二次开发。

IPAS外部程序是Phar Lap 386程序。这些程序通过与Autodesk 3D Studio共享内存缓冲区，实现程序之间的快速通讯，IPAS外部程序的DOS文件有四种类型的扩展名：

图像处理外部程序：*.IXP(Image Processing External Process)

过程造型外部程序：*.PXP(Procedural Modeling External Process)

动画替代外部程序：*.AXP(Animated Stand-in External Process)

实图案外部程序：*.SXP(Solid Pattern External Process)

上述四种外部支持程序统称为IPAS，IPAS是由上述四种程序的第一个字母组成的。

Autodesk 3D Studio提供了14个具有不同功能的示范程序。无论是作为Autodesk 3D Studio的内部实用程序，还是作为IPAS程序设计的例子，这些程序都是非常有用的。

这些示范程序向读者展示了利用IPAS外部程序扩展Autodesk 3D Studio内部功能的技术。Autodesk 3D Studio的造型、渲染和动画方面的能力只不过为用户提供了一个基础或起点，而利用IPAS外部程序，则可以过程化地对三维场景进行造型、渲染、动画和图像处理，无限地扩展Autodesk 3D Studio的能力。

过程化造型外部程序（Procedural Modeling External Process）是在三维编辑模块中过程化地建立或修改三维网格体的应用程序，简称为PXP过程或PXP程序。

PXP过程可以在三维编辑模块内部用Program下拉菜单进行访问。

PXP程序包括山脉生成程序，物体变形工具程序，物体阵列定位系统，数学函数物体产生程序（注意，PXP过程只能在三维编辑模块中调用）。

在这个例子中，我们利用3DS系统提供的PXP程序Grids和Ripple，来演示在三维编辑模块中运行PXP外部程序来建立网格体和产生涟漪的功能。

首先我们运行PXP程序Grids来建立一个网格正方体作为涟漪的发生体。选取File下拉菜单的Reset选项重新设置系统；选取Program下拉菜单的PXP LoaderGrids菜单项，调入Grids，屏幕弹出网格体生成参数对话框。

把对应的网格数(Grids)均设定为 10,选择 OK 按钮。输入网格体名字 GridboX,按下 Create 按钮。这样就能生成一个各条棱均等分为十份的立方体。

用鼠标右键点取 Zoom Extents 图标按钮（或是按 Ctrl + Z）把四个视区中的图形同时尽量放大。屏幕上显示的魔方样的网格体就是利用 PXP 外部程序生成的。

第二步我们按老规矩要加上光源和相机。先使用 Light/Omni/Create 命令，激活顶视图，在左下角用鼠标点一下，再使用 Light/Omni/Move 命令，在顶视图上将泛光灯向左下方移动合适距离，在左视图上将泛光灯向右上角移动合适的距离，如此一来，我们就在网格体的左前上方加上了一个泛光灯。随后使用 Cameras/Create 命令，激活顶视图，在右下角用鼠标点一下，再使用 Cameras/Move 命令，在顶视图上将摄像机向右下方移动合适距离，在左视图上将泛光灯向右上角移动合适的距离，如此一来，我们就在网格体的右前上方加上了一个摄像机。激活 user 视图按一下“U”键将视图改变为 Camera 视图。

要利用 Ripple 程序产生涟漪一样的同心圆波浪，需要先建立一个物体来确定其圆心的位置。选择 Creat/Box 命令，按住 ctrl 键在大正方体的左上角建立一个边长约为 15 - 20 的正方体，并使用 Modify/Object/Move 命令将小立方体垂直移到大立方体上方相距约为 15 - 20 的地方。

激活 camera 视图，并按右下角的形如一大一小两个正方形的按钮将该视图切换到全屏幕。按下 Hold 图标按钮，暂存当前工作。

下面我们要产生并渲染一个涟漪状物体：

从 PXP Loader 下拉菜单选择 Ripple 项以运行该外部程序，屏幕弹出径向幅射波产生对话框。对话框中参数的意义与设定如下：

(1) Amplitude axis(波幅轴）用来确定波的传播方向。激活 TOP 按钮，说明波的振幅方向垂直于顶视图。

(2) Ripple type(波型）设置为 Absolute，说明波浪绝对只与振幅的方向平行，在本例中，只有 Top 和 Bottom 两面受波浪影响。

(3)Period(周期)设置为 5。

(4)Wavelength(波长)设置为 25。

(5)Amplitude(波幅)设置为 5。

(6) # of morph(变形体的数目)设置为 1。

(7)Hide > 0? 设置为 Yes。

(8)Name prefix(变形体名字前缀）采用缺省值 RIPPLE。选择 OK 按钮退出对话框。

按照屏幕提示，先选小正方体，再选大网格体，系统生成一个名为 RIPPLE000 的变形体。用 Display/Hide/By Name 命令隐藏大网格体 GridboX。用 Renderer/ Render view 命令对相机视区着色，便可见到大立方体上下表面出现了静态波浪。

最后我们来制作涟漪动画，先用 Display/Unhide/All 命令显示场景中的全部内容，用 Modify/object/Delete 命令删除网格体和程序生成的变形体，只保留小正方体。选择 PXP loader 菜单的 Grids 项，只把对话框中 Height 设置为 0，其余参数值保持不变，按 OK 按钮。在命名对话框中为平面网格体命名为 Flatgrid 并按 Create 按钮。

用 Modify/Object/Move 命令把小正方体移近网格平面，并用 Cameras/ Move 和 Cameras/ Dolly 命令调整摄像机，使网格平面和小立方体出现在摄像机视图的合适位置上。

把相机视图切换为全屏显示。选择 Create/ Object/ Tesselate 命令，选取平面网格体并按 OK 按钮。在屏幕弹出的对话框中激活 Edge 按钮并将 Edge Tension 滑尺值调整为 0，然后按 OK 按钮。这样对平面网格体进行镶嵌操作，以保证生成波浪体的平滑性。选择 PXP Loader 的 Ripple 项。在对话框中选择 Absolute 投钮，并把 # of morphs 参数值设置为 5，以产生 5 个变形体，按 OK 按钮。然后选取小正方体和平面网格体。这样，程序生成名为 Ripple000 ~ Ripple004 的五个变形休。

按 F4 进入关键帧制作模块，把 user 视图改变为 camera 视图，并扩大到全屏显示。用 Display/ Hide/ By Name 命令把所有物体隐藏起来，只留下第一变形体 Ripple000。

进入第 2 帧，选择 Object/Morph/Assisn 命令，选取第一变形体 Ripple000，再点取第二变形体 Ripple001，按 OK 按钮。

进入第 4 帧，选择 Object/Morph/Assisn 命令，选取第二变形体 Ripple001，再点取第三变形体 Ripple002，按 OK 按钮。

进入第 6 帧，选择 Object/Morph/Assisn 命令，选取第三变形体 Ripple002，再点取第四变形体 Ripple003，按 OK 按钮。

进入第 8 帧，选择 Object/Morph/Assisn 命令，选取第四变形体 Ripple003，再点取第五变形体 Ripple004，按 OK 按钮。

进入第 10 帧，选择 Object/Morph/Assisn 命令，选取第五变形体 Ripple004，再点取第一变形体 Ripple000，按 OK 按钮。

选择 Preview/ Make 命令，点取相机视区，在对话框中按下 Range 按钮，把动画范围设置为 0 到 9，按下对话框的 Preview 按钮，程序首先制作然后播放试映动画。

CD-ROM 工具集（下）

一、SIMCD 模拟双键光驱

目前市面上所售的光驱一般都配有双键（其中一键播放 CD），但仍有大部分光驱未配 CD 播放键，尤其象 SONY 这些质量好的光驱，令不少用户在听 CD 时感到十分不便。例如在游戏中听 CD，当听完一张碟想换另一张时，不得不退出游戏，重新启动听 CD 程序。虽然现今有一些常驻类型的播放程序，但都因其占内存较大（十几 K 以上），或激活能力不强等原因，使用并不广泛。现在有了 SIMCD 帮忙，一切就像双键光驱一样方便了。

SIMCD 也是常驻类型的播放程序，其占内存少于 1K，激活能力极强。用户完全可以把它放到 AUTOEXEC.BAT 文件中，以后一开机就可以随时随地使用了。使用方法如下：

F11 键：开始播放（若已在播放则跳到下一首）。

F12 键：开启或关闭光驱门。

总之一切操作就像双键光驱一样，经常使用 F12 键还可以减少损坏光驱开门键的机率呢。

注：SIMCD 在 NEC 光驱中使用可能会死机。

广州 李赞丰

二、CDGPLAY

现在大部分的 CD 播放程序都是基于 IDE/EIDE 接口的光驱，就因为它使用广泛。CDGPLAY 是一个基于 SCSI 接口的 CD 播放程序（哈哈，够少见的吧）。它，不能工作在 IDE/EIDE 接口的光驱中，只接受 SCSI 接口的光驱；它，基于 DOS 的环境，以命令行的方式工作；它，是由 Jim McLaughlin 所制造，目前的版本为 V1.0(BETA)。

由于它是工作在 DOS 环境下的（包括 Windows 95 的 DOS 7.0），所以参数就显得很重要了，以下是它的参数：

/F <filename>：以 CDG 格式文件控制播放 CD。

/ID <HA:ID:LUN>：允许你手动设置 SCSI 光驱的 ID，这是为当 CDGPLAY 不能正确地识别你的光驱，或者你光驱的盘符超过系统的限制时，仍能使用它而设的参数。其中 HA 是主 ID 号，ID 是 SCSI 光驱的 ID 号，而 LUN 是 SCSI 光驱的逻辑单位数量驱动。

/MSC <drive letter>：允许你手动设置光驱在 MSCDEX 中的位置，这仍然是为了当 CDGPLAY 不能正确识别光驱，或光驱盘符超过系统限制时仍能使用它而设的参数。

/T <track number>：让 CDGPLAY 从指定的歌开始播放。如果不指定，CDGPLAY 将播放整张 CD。

/D：使用此参数后，当有错误时 CDGPLAY 将把信息保存在 ERROR.DMP 文件中，这将帮助使用者以了解是何错误。

/LANG <language number>：选择语言，其值为：

1 - 英语

2 - 西班牙语

3 - 法国语

4 - 德国语

5 - 意大利语

/95ATAPI：指定工作环境为 Windows 95 的 DOS 模式。

/ATASPI：指定工作环境为 DOS。

北京 盛风

三、CD-ROM Drive Test Program 1.0 版

CD－ROM Drive Test Program(以下简称 CDTEST)功能不多，操作更是简单，大概只要按 ENTER 键再按提示选择 YES 或 NO 就可以了。

CDTEST 界面简明，没有什么菜单。运行 CDTEST 后，屏幕中间先出现的是介绍信息，大致介绍了一下该软件的主要功能，另外还有几个窗口显示诸如帮助和 CD 盘、光驱状态等等。

CDTEST 对 CD 盘的检测分为两个步骤：首先对数据进行检测(DATA CABLE TEST)，然后再对音频进行检测(AUDIO CABLE TEST)，检测结束后会弹出一个窗口显示检测结果，通过则显示 PASS，否则会有相应的提示来说明。事实上，CDTEST 的主要检测对象是 audio disc，对于普通的光盘，音频检测没有什么意义（如果放入光驱的是普通的光盘，系统会有提示)。要停止运行，就按 ESC 键吧。

北京 川页

四、Disc Detective 2.8 版

Disc Detective 功能很强大，程序采用下拉式菜单。菜单共有六个选项，分别是：System(系统)、Premaster(准备)、sTructure（结构)、Audio－CD、Video－CD、Diagnostics（诊断)，菜单名称中的大写字母为热键，在屏幕上用不同的颜色显示。

Disc Detective 是共享的，所以它的菜单中许多选项的功能没有提供，而且与一些鼠标驱动程序会发生冲突，建议大家使用键盘进行操作，或是使用 DOS 6.X 提供的鼠标驱动程序。好在它的检测功能还比较强大，完全值得一试。

System 菜单的主要功能是进行系统设置，共有十个选项，分别是：Drive select、Drive Reset、CD－ROM Drive、DOS－Shell、CONFIG.SYS、AUTOEXEC.BAT、About、Select Track、Open/Close 和 Exit。其中 Drive Reset、Open/Close 和 Select Track 三个选项在其它菜单中也有，这给使用者提供了一定的方便。

Drive select 只对有两个以上光驱的使用者才有意义！CD－ROM Drive 选项可以检测出 CD－ROM 驱动程序的状态、所使用的地址等等信息以供查对。CONFIG.SYS、AUTOEXEC.BAT 的作用只是显示一下 config.sys、autoexec.bat 这两个文件的内容（没有编辑功能！?)。Select Track 的功能也许是检测被选定的某一个磁道（因为 Disc Detective 共享版没有提供这一功能，要 pro 版才有本功能)。有了 Open/Close 功能，你就不用再去按 Eject 键了，挺方便的。至于 DOS－Shell 和 Exit 嘛，几乎所有的程序的菜单里都有这两项，就不多说了。

Premaster 菜单主要是进行有关 Tape(磁带)的操作，也有十个选项，分别是：Compare、Tape Transfer、Skip Tape、Rewind Tape、Unload Tape、Create File、Make Hybrid、Select Track、Open/Close 和 Drive Reset。但除了 System 菜单中提过的 Open/ Close 和 Drive Reset 两项外，只有 Compare 功能可以使用，其它的嘛，想用只好等正式版了。Compare 功能可以完成 CD 盘或磁带同另一张 CD 盘（当然要两个光驱)或是 Img 文件的比较。

sTructure 菜单是对 CD 盘的结构进行检测，有以下选项：Table of Contents、Volume Size、Date Read、View Image、Edit Image、Volume Deseriptor、File Structive、Select Track、Open/Close 和 Drive Reset。Table of Contents 可以显示光盘中各 Track(磁道)的起始、终止时间等有关数据；Volume Size 可以显示光驱号、第 1 磁道起始终止时间等；Date Read 有一点象 Pctools 中的 Edit，可以查看 CD 盘的每个扇区的数据(但是不能修改)。除此之外的其它功能都没有提供。

Audio－CD 菜单可以播放 CD，共有十一个选项：Table of Contents、Audio Play、Repeat、Resume Play、Stop Play、Volume Control、Transfer Track、Select Track、Open/Close 和 Drive Reset。Table of Contents 的功能与上相同，这里不再多说；Audio Play 可以播放 CD；Repeat 可以让你决定 CD 播放一遍后是否重播；Resume Play 是重新播放；Stop Play 是停止播放；Volume Play 可以调整左、右声道的音量；Volume Control 可以让你选择曲目播放。

Video－CD(VCD) 菜单则主要是针对 VCD 盘的，pro 版可以播放 VCD，很有吸引力吧！但共享版没有提供此功能(叹气)。

Diagnostics 菜单提供了本软件的最主要功能——检测功能，也有十个选项：Test Disc、Full stroke、Third Strike、Postgap Check、Skew Test、Access Sector、Spot Check、Select Track、Open/Close 和 Drive Reset。这个菜单提供了从各不同的角度对光盘进行检测的功能（包括光盘容量、磁道容量甚至光盘有没有物理损伤等等)。其实对于普通使用者来说，进行什么检测并不重要，关键是它测试后的结论。

总的来说，Disc Detective 是一个值得期待的软件（如果是 PRO 版就更棒了)。它拥有强大而全面的光盘检测功能，除此之外还有 Audio－CD 和 VCD 的播放功能等等，这足以使它成为同类工具中的佼佼者。

北京 川页



Windows 应用程序的帮助文件，具有统一的界面，统一的使用方法，使用户可以轻松地学习软件的使用方法，这也是 Windows 得以流行的原因之一。Windows 帮助系统可以提供超文本（Hypertext）功能，当用户的鼠标指向定义好的热点时，鼠标指针会变为手的形状，单击鼠标，就能够跳转（Jump）到指定的地点或弹出（pop up）指定的说明。所谓热点（hotspot），就是指事先定义好的文字，图形等，在帮助系统中可以实现上述跳转或弹出说明的功能。现在，许多朋友利用 VB 这类可视化语言编制一些共享软件，帮助文件也是一个好软件必不可少的部分，所以特意写下此文供朋友们参考，并请多多指正。

其实除了制作软件的帮助文件，你还可以利用 Windows 帮助系统的这些功能制作超文本文档，国外许多关于计算机各方面的说明文档以 help 文件形式提供，这样用户不用再增添额外的软件就可以读到这种具有类似电子图书功能的文档。好了，如果你有兴趣学习 Help 文件的基本编制方法，跟我来吧，别羡慕别人有这个本事，你也可以的。本文以一个实例引导你学习 HELP 文件的编制方法，该实例所包括的各个文件（mine.rtf、mine.hpj、bm00.bmp、sl.shg、mine.hlp）均提供给大家，以方便大家对照学习，更快地掌握编制 HELP 文件的基本技术。注意：在 word 中打开 mine.rtf 文件，要观看对应脚注，可以选择视图-->脚注即可。

一、Windows 帮助系统概述

Windows 下的帮助文件其实是一种有特定格式的文件，以 hlp 为扩展名，由 Windows 系统中一个独立的程序 winhelp.exe 来支持它的功能实现，所以它才能有统一的界面和类似的功能。这里我们讨论的是 Win3.x 下的 Help 文件设计，至于标准的 Win95 帮助文件，因为 Win95 采用了新的 winhelp.exe 4.0 版本文件来支持，功能也有所不同，先不列入我们的讨论范围。

当你在应用程序中选择帮助（Help）菜单中的目录（Contents）选项或直接在程序管理器中运行帮助文件时，出现的 help 窗口中典型的工具栏（如图 1），帮助窗

Contents	Search	Back	History	<<	>>

图 1

口中的各菜单项功能由 Windows 帮助系统自己实现，帮助文件设计者的工作主要是实现工具栏各按钮的功能。其中的按钮依次为：

Contents：目录按钮。通常帮助文件都是以类似图书的方式给出，即最开始给出一个目录，将各个目录项指定为可跳转的热点，可以按用户的选择跳到相应专题。不论你处在帮助文件的什么位置，单击 Contents 按钮，都可以回到最开始的目录专题。专题（topic）是指帮助文件提供给用户信息所分的各个部分，比较类似于图书的各章节。

Search：查找按钮。单击该按钮，显示 Search 对话框，可以键入或选择关键字（key word），并跳转到相应专题。显示的那些关键字是由帮助文件设计者所指定的。

Back：返回按钮。单击该按钮，可以返回到你上一步刚观看过的专题。

History：历史记录按钮。单击该按钮，将显示用户观看过的所有专题的专题名。所谓专题名是由设计者给各专题设定的，通常都会将专题名设定为同帮助文档中显示出来的各个专题的标题一致。实际上专题名可以任意定义，但令一个专题的专题名和它的标题一致会使用户使用起来很方便。

<<和>>：浏览按钮。很直观，分别可以实现专题的向后和向前浏览，就象翻页一样。但可供浏览的专题和顺序是设计者指定的，还有此功能不是帮助系统的缺省功能，要通过另外一点手段实现。

现在你对帮助系统的基本功能有所了解了吧，是不是对你使用帮助系统也有点帮助呢。下面我们就进入到

底如何编制帮助文件的部分了。我会举一个实例来告诉你如何一步步实现它。假定我们要为 Windows 的扫雷游戏编制一个简单的帮助文件。注意，括号中的文字为注解部分，不包括在实际的帮助文件中。

(专题 1——目录专题，相当于图书的目录部分)

扫雷帮助目录

简介

什么是扫雷?(这句将被定义为跳转至另一专题的热点)

如何 ...

计分(将被定义为跳转至另一专题的热点)

标记方块(将被定义为跳转至另一专题的热点)

玩游戏(将被定义为跳转至另一专题的热点)

(专题 2—此专题对应什么是扫雷热点要跳转的目的专题)

什么是扫雷?

扫雷是 Windows(定义 Windows 为弹出说明的热点)所带的一个小游戏，您需要以最快的速度在布雷区找出所有的地雷。

(专题 3——此专题对应 Windows 热点要求弹出的说明部分)

Windows 是美国 Microsoft 公司开发的一种基于 DOS 的图形界面操作环境软件(这里是为了说明弹出说明热点的定义方法而举的例子，实际上当然没必要在这儿解释起 Windows)。

后面还有一些专题分别对应如何计分，标记方块，玩游戏热点所要跳转的目的地，详细内容可参见文件 mine.rtf。

二、制作帮助专题的源文件

象众多程序设计语言要编制源程序一样，制作帮助系统首先要编制帮助专题源文件，它是有着一种特定格式称为 RTF(rich text format)格式的文件，可以由文本编辑程序完成，但要在其中加入特定 RTF 格式符号，以实现定义跳转热点之类的功能。而直接加入这些符号很复杂，所以选择支持这种格式的编辑程序可以避免直接的操作，使用起来比较方便。我们这里选择的是著名的 Microsoft Word 6.0 for Windows 简体中文版，所以后面涉及编辑文件时使用步骤方法均以此为标准。

1. 启动 Word 后，就按普通文章输入、编辑帮助文档，各专题间以分页符隔开，即在一个专题的末尾，选择插入菜单中的插入分隔符 - - > 分页符。对文字亦可进行格式化，即设定字体，大小，颜色等等。专题中可以插入图形，但每个专题(包括图形)最多为 64K。还有要定义的跳转和弹出说明热点的输入方法有特殊规定，具体方法在后面将有详述。

2.实现帮助系统工具栏各按钮功能需要在各专题中插入特定 RTF 格式的符号，在 Word 中由插入菜单中的脚注和尾注项实现。光标定在要插入脚注的专题的第1行，选择插入 - > 脚注和尾注，出现对话框如图 2，选

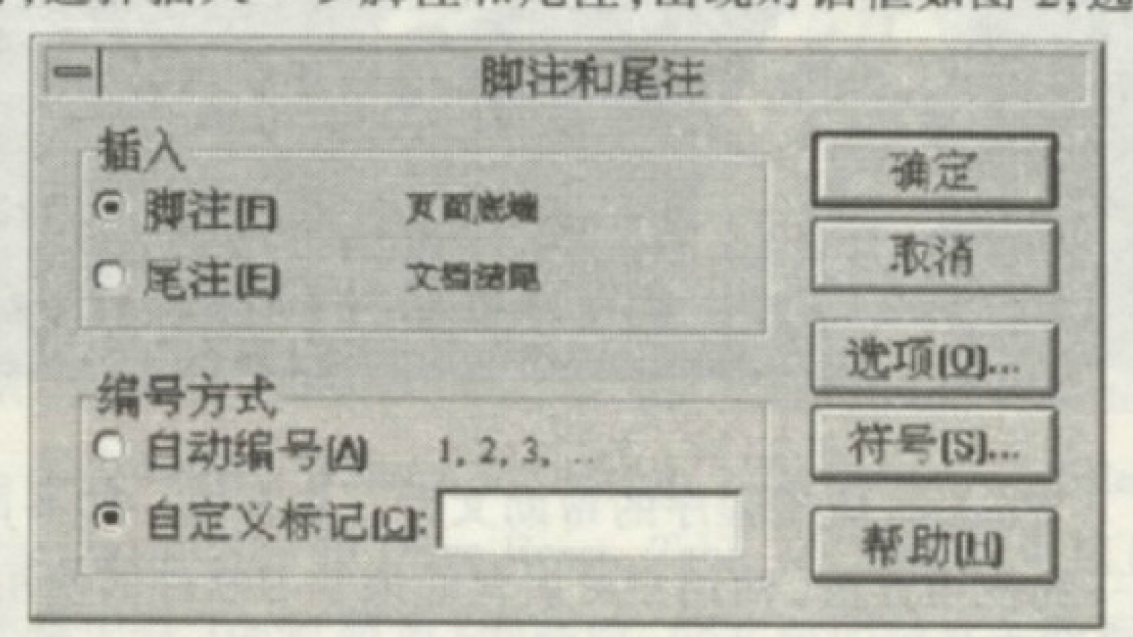


图 2

择“脚注”和“自定义标记”复选钮，在“自定义标记”复选钮旁的文本框中键入需要的特定符号，单击确定按钮，

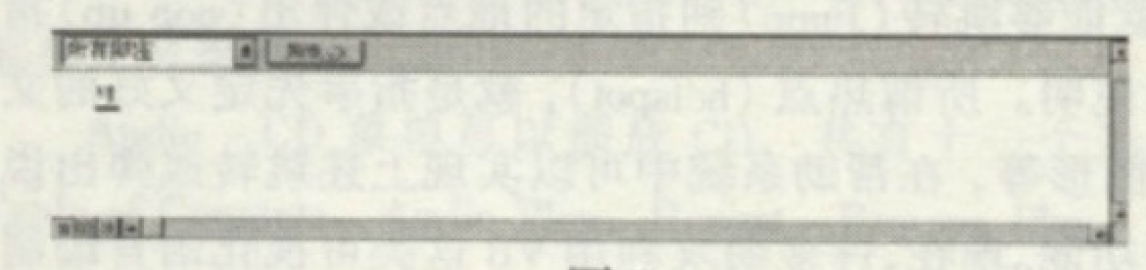


图 3

然后在 Word 文档下方出现“脚注”窗口如图 3，在其中输入对应的脚注，例如：指定专题的专题名是用符号 $ 。所以在图 2“自定义标记”方式右侧文本框中键入 $ ，而后在图 3 的“脚注”窗口中于光标位置直接键入给当前专题设定的专题名。单击 RTF 文档返回继续编辑文档。

下表列出帮助专题源文件中所用的脚注符号，对应脚注作用及说明。

注意，这些符号不要进行格式化，即不要设定字体，

符号	作用	说明
$	指定专题名，对应脚注是专题名	专题名最多可使用128个字符(64个汉字)
#	指定专题的标识字符串对应脚注是标识字符串	标识字符串相当于专题的标志，在定义超级文本的热点功能时要用到。最多可使用256个字符，包括字母、数字，但不能使用汉字。
K	指定关键字，对应脚注是关键字。	一个专题可以有多个关键字，之间用分号分隔，最多255个字符(127个汉字)。
+	指定浏览顺序，对应脚注是浏览顺序号。	可以使用字母、数字，以ASCⅡ码顺序排序，所以使用数字时应用等长数字，例如使用2位数字时，1要写成01，而11则直接写。

大小，颜色等，而且应该在英文半角方式下输入这些符号，否则可能会有点问题，总之以半角方式输入兼容性最好。

按照这些符号规定，咱们的扫雷帮助文件应该是什么样子呢？请看图 4。

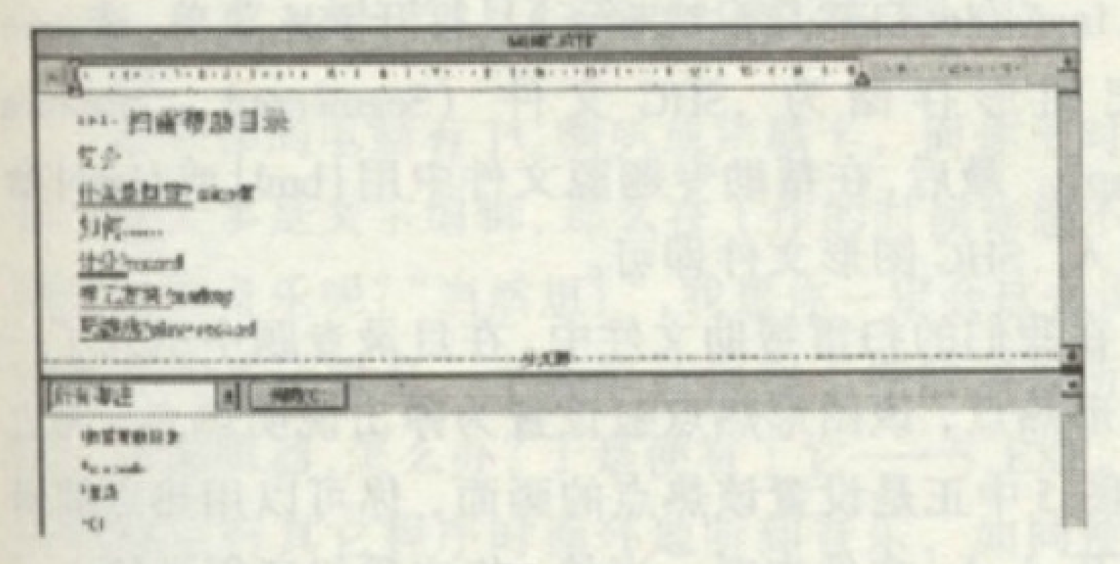


图 4

上图显示了专题 1 加入脚注后的形式，按表 1 所标明的含义，此时专题 1 的专题名就是“扫雷帮助目录”，标识字符串为“contents”，关键字为“目录”，浏览顺序号则为“01”。同样，后面可以依次输入各个专题文档，照方抓药，按你的需要加入专题名、标识字符串等等，别忘了专题之间以分页符分隔。

这里，我们初步给定扫雷帮助专题源文件中各专题内容如下：

专题	专题名	标识字符串	关键字	浏览顺序号
2	什么是扫雷	minedf	扫雷定义	02
3	无	Window sdf	无	无
4	如何计分	record	记分	03
5	标记方块	markup	标记方块	04
6	玩游戏	play	玩游戏	05

专题 3 中的专题名、关键字和浏览顺序号“无”意味着制作好的扫雷帮助系统中将无法以 search 和按钮“<<”、“>>”访问该专题，只是在“什么是扫雷”专题中单击 Windows 热点时才会弹出相应说明。

3.接下来，就该告诉你如何定义热点了。热点分为 2 种，跳转热点（在 Windows 帮助系统中为绿色单下划线文字）和弹出说明热点（在 Windows 帮助系统中为绿色点下划线文字）。

第一种以专题 1(扫雷帮助目录）中“什么是扫雷”为例。这种跳转热点在帮助专题源文件(word RTF 文件）中是以双下划线文本的形式出现的。选择“格式”菜单中字体一项，再选择下划线 – – > 双线，然后输入什么是扫雷几个汉字，清除下划线方式，再选择相同的对话框中选择字体效果的隐藏方式，然后键入目的专题的标识字符串 minedf，清除隐藏方式，可继续编辑其它文本。注意如果一行末尾为隐藏文字，要先清除隐藏方式后，再按回车键。这点非常重要，否则在编译帮助文件时会警告有 Hidden Paragraph 错误（隐藏的段落错误，就因为回车换行符被隐藏了）。想要观察设为隐藏效果的字符串，可以选择工具菜单中选项一栏，在对话框的显示非打印字符复选框中选择隐藏文字即可。

第二种以专题 2(什么是扫雷)中“Windows”为例。这种弹出文本说明热点是以单下划线文本的形式出现的。同样，选择菜单中格式 – – > 字体 – – > 下划线 – – > 单线，然后输入字符串 Windows，清除下划线方式，再选择字体效果的隐藏方式，然后键入目的专题的标识字符串 Windowsdf，之后操作同上）。

4.然后，我们来看看如何创建不可滚动的标题区域。所谓不可滚动的标题区域，就是我们有时看到 Windows 帮助文件中有一些标题部分，它不随着你浏览时使用滚动条而滚动，而是始终保持在上方。这也是在创建帮助专题源文件时设定的。选择你要设定为不可滚动标题的各行（通常是一个专题的前几行，亦可包含图形），然后选择菜单中格式 – – > 段落 – – > 正文排列选项卡中与下段同页选项就可以了。在我们的扫雷帮助文件中，将玩游戏专题的标题部分设为不可滚动的标题区域。

5.使用图形，很多帮助文件中都有图形，能够帮助使用者更容易地掌握软件的使用方法。帮助专题源文件中可以使用 BMP 文件，WMF 文件（Windows 图元文件），SHG 文件。在帮助文件中插入图形有两种方法。

一是直接利用 word 文档中可直接插入图片的功能或利用 OLE(Object Linking and Enbedding 对象连接与嵌入)方法引入图形。

二是位图索引方法，采用下列语句：

{bmc 位图文件名称}在当前位置插入位图，位图被当作字符文本来处理。

{bml 位图文件名称}把位图置于一行的左边，正文文本可以在右边环绕。

{bmr 位图文件名称}把位图置于一行的右边，正文文本可以在左边环绕。

这里文件名称要包括扩展名 .bmp、.wmf 等，但不要给出文件路径，文件路径将在帮助项目源文件中给出。还有要注意，帮助系统只支持 16 色的 BMP 文件。我们的帮助文件，在如何计分和标记方块专题中用 {bmc bm00.bmp}语句引入了名为 bm00.bmp 的图形。

6.使用图形热点，就是把一个图形作为热点来使用，之所以要把它单独作为一个问题来讲，是因为要定义图形热点，还需要利用一个叫做热点编辑器（Hotspot Editor）的软件，众多编程语言中都提供了这个工具，我

这里用的是 VB4.0 中的该软件。启动热点编辑器，选择 File－－＞ Open，打开你要定义的图形（.bmp、.wmf、.dib、.shg）文件，用鼠标指向图形中你要设定为热点部分的左上角，按下鼠标左键，拖动鼠标，出现一个方框，待要选定的图形落入方框中，松开鼠标左键（这种方法很类似于鼠标抓图）。移动鼠标指向圈好的图形，鼠标指针变为手形，双击图形，弹出属性(Attributes)对话框如图5 在上下文字串框(context string)中键入图形热点相应

图 5

Attributes
Binding
Context String: graphics
Type: Pop-up　Attribute: Invisible
Hotspot Id: Hotspot 2
Bounding Box
Left: 0　Top: 0
Right: 36　Bottom: 43
OK
Cancel

专题的标识字符串，根据需要选择类型(Type)选择框中的热点类型：跳转热点(Jump)，弹出说明热点(Pop up)以及对应宏的热点（Macro)，在 Attribute 选择框中选择：Visible(意为在帮助文件中作为热点的图形有一个边框)，Invisible(自然是没边框了)。打开 File 菜单，选 save as 把图形存储为 .SHG 文件（Segmented－graphics bitmap)。最后，在帮助专题源文件中用{bml}或{bmr}命令引入 .SHG 图形文件即可。

在我们的扫雷帮助文件中，在目录专题中引入了一个图形热点，该图形热点被设置为弹出说明热点，无边框，图 5 中正是设置该热点的画面，你可以用热点编辑器打开 sl.shg 文件查看。当然，相应我们还得再输入一个标识字符串为 graphics 的专题，该专题的详细内容见文件 mine.rtf。最令人兴奋的是，热点编辑器还支持将一个图形的各个部分定义为不同热点，比如你抓取了一个菜单图形，可以把菜单图形中各个项同其使用说明连接起来，这样当用户单击图形上的不同项时，可以弹出相应说明或跳转至相应专题，利用这个功能做成的帮助文件给用户提供的帮助效果绝对是事半功倍。方法很简单，在用鼠标选择图形时，以菜单图形为例，可以选择图形中的一个菜单项，进行属性设定，然后再选择另一项，再设定属性，其它选项也是一样。

一、让你的生活多些音乐

如果你的电脑有 PC 喇叭或声霸卡，而你平时所做的工作大多是文字编辑，那么在工作的时候你想不想听到悦耳的音乐呢？"当然想！"，我想你一定会这么说。可到现在为止还没有一个能够让你在工作的时候听音乐的文本编辑器，怎么办？于是便有了它——S.EXE。它可以在你运行其它程序时循环地听到音乐，如同使你的 WPS 成为多媒体的文本编辑器，通过一个批处理使你的其它程序也有多媒体功能。

它的使用很简单，只要你键入要听的音乐文件名和要执行的文件名即可。

举个例子，现在我想听名为 MOONFACE.CMF 的音乐文件，并想同时运行 C:\PC\QE.EXE，那么就在 DOS 提示符下键入：

S MOONFACE.CMF C:\PC\QE.EXE[ENTER]

或

S MOONFACE C:\PC\QE.EXE

注意：

1.执行文件名必须为全名，音乐文件须为 .CMF 格式！

2.执行文件不能为批处理文件，如果想让批处理文件也能运行则可用工具将其 BAT 转为 EXE。

3.使用 CCED 5.03 的用户注意！由于 CCED 5.03 只能在命令行中使用，不可被其它程序调用，所以请不要用它调用 CCED.EXE。

本程序还有很多的不足，比如不能向执行程序传递命令行，有些程序运行后会出现无声或速度变慢及声音拖尾等毛病，特别是和 CCED5.03 不能很好地兼容但与 CCED4.0 与 CCED5.0 能够配合很好，相信在以后的版本中会改进。

经测试，S.EXE 可在 UCDOS 中的 WPS.COM、QE.EXE、CCED 5.0 及一些工具和游戏文件执行时很好地工作。 安徽 顾怀勇

二、LOOK 中文文本阅读器 V1.0

中文文本阅读器（LOOK），可不进入汉字直接观看 GB 码和 BIG－5 码文本文件，最大特点是可以自动识别这两种内码。本软件的 GB 码字库可以与任一标准字库互换，因此只要换用新的字库就可显示新字了。而本软件使用的 BIG－5 码字库则是改造而成的，故没有与之相同的其它 BIG－5 码字库。另外由于作者的水平所限，本软件只基于基本内存编程。如果是 GB 码文件，需要 350K 以上基本内存，如果是 BIG－5 码文件，则需要 500K 以上基本内存。而所能观看的文本以 2G 为上限。

下面简单介绍一下 LOOK 的安装及使用：

1.安装：将 LOOK 的所有文件拷贝至硬盘任意目录即可，该目录最好在路径中。另外最好在 AUTOEXEC.BAT 中加上一句：SET TEMP＝C:\T 并建立相应目录，同时保证该目录所在磁盘有足够的剩余空间。

2.使用：执行文件 LOOK.EXE，其后跟需阅读的文件名，文件名可有路径。在程序的运行中可随时按 F1 获得帮助。命令行用法如下：

LOOK［文件名(可带路径)］

参数：



无参数：自动识别文件类型

/G：强制使用 GB 码显示

/B：强制使用 BIG－5 码显示

/E：强制使用英文显示

/?：简要提示

当 LOOK 运行后，会进入界面状态，其中功能键说明如下：

↑、↓、←、→：上下左右移动文本

PageUp、PageDown、Home、End：以页为单位移动文本

Ctrl＋←、Ctrl＋→：左右平移文本

F1：帮助

ESC：退出阅读器

本软件可自动识别 GB 内码和 BIG－5 内码，且识别率几乎可达 100%。如果遇到个别识别错误，也可加参数强制使用某种内码。

本软件刻意追求显示速度，即使在 386，Trident 9000b 这样的机器上，仍然可以获得比较满意的显示效果。

本软件使用了部分 286 代码，因此不支持 286 以下机型。

本软件可支持 2G 以下的大文本，由于需要形成临时文件，因此最好在自动批处理文件中加上：SET TEMP＝C:\ TEMP 这样的语句，并建立相应的目录(WINDOWS 安装时自动在 AUTOEXEC.BAT 中增加该语句，不要删除，这条语句十分有用)，且相应目录所在磁盘要有足够的剩余空间。另外，为了少占内存，行长有 500 个字符的限制，更长的行将截去行尾的超出部分。

只需将所有文件放入同一个目录中即可(最好将该目录加入路径，以便在所有目录中都可使用)，可以自己找到字库。

山东　孙鲁江

三、DOS 下屏幕保护程序

现在运行在 WINDOWS 环境下的屏幕保护程序很多，而运行在 DOS 平台下的此类软件却很少见。VGASAVE．COM 就是一个 DOS(包括 WINDOWS 的虚拟 DOS 环境）下很好的屏幕保护程序。其文件长度只有 10319 个字节。

在 DOS 命令行敲入 VGASAVE 即可启动程序。启动后软件会自动驻留到内存中。软件驻留内存中只占用 400 个字节的空间，并可以自动驻留到 UMB 区域中而不占用常规内存。在默认启动下，VGASAVE 在驻留内存后会自动侦测显示器的屏幕操作，如果在两分钟内没有更新显示内容或检测到用户按动热键 ALT＋0，软件将会立即关闭屏幕显示呈现出黑屏。当然只要用户按动任何键都将及时恢复到先前的屏幕显示。

VGASAVE 有许多其它的启动参数可以使用。如：

VGASAVE /C：30：指定软件启动后将延时关闭屏幕的时间设定为 30 秒。这里时间取值 X 为：0〈X〈600

VGASAVE /KEY：ALT＋9：指定激活热键为 ALT＋9

VGASAVE /OFF：在内存中将其暂时关闭

VGASAVE /ON：重新激活程序

VGASAVE /? ：可以得到所有启动参数的详细说明

总之，VGASAVE 是一个十分优秀的 DOS 屏幕保护程序，很值得大家收藏使用。

湖北　彭刚

四、JOYTEST 游戏杆测试程序

本程序是用 QBASIC 编成，专为那些自制游戏杆的玩家服务的。众所周知，电脑游戏杆是很容易自制的，一般方法是用电视游戏杆改装。在自制过程中，要经常测试游戏杆 X、Y 坐标以及 A、B 按钮是否正常，这时你就可以用 JOYTEST 来帮忙。使用方法非常简单，键入 JOYTEST 就行了。自制游戏杆的最关键问题是 X、Y 的坐标值一定要选好。玩家可以先测试标准的游戏杆，记下标准的 X、Y 值，然后再测试正在制作的游戏杆，调整，直至与标准相差无几即可。

广州　李赞丰

五、SCAN1150 & CLEAN1150

前些时间，1150 病毒“风靡一时”，弄得人心惶惶，本人于是决心编此程序，以助他人。清除方法非常简单，首先重新启动电脑，然后在染毒文件的当前路径下，直接使用 CLEAN 便可。平时也可以用 SCAN 来检查文件是否染毒。本程序为共享软件，请放心使用。需要注意的是，本程序只检查或清除当前目录下的所有文件。

广州　李赞丰

六、TIMECTRL 时间控制

众所周知，游戏中的时间一般是不能修改的。在众多的智力游戏中，玩家只能老老实实地，在有限的时间内艰难地完成任务。然而，当你拥有 TIMECTRL，你就不会再为时间而烦恼，爱思考多久就多久。

使用：启动 TIMECTRL，它会占你半 K 内存，当在游戏中需要停止时间时，按一下 ScrollLock 键，若需要恢复，再按一下便可。

广州　李赞丰

INTERNET一族

北京 李朋

十、万维网

传统的Gopher缺乏一个方便、漂亮的界面，因为那时候它的使用者多是专业UNIX使用者，使用的目的是获取信息。万维网(World Wide Web,简称WWW或Web)的出现，综合了Gopher的长处，除了传统的文本资料外还能利用超文本标识语言（Hyper Text Markup Language,简称HTML)传送图形、声音、动画等多媒体资料，因为它简单易用、兼容性好，吸引了许多非专业人士。以HTML语言编写的显示界面被称为页，每一页之间通过相关的内容联接，可以说整个WWW就是一个由极多的页组合成的网络，相互之间有着千丝万缕的联系，也就是“字中有字，页中有页”。

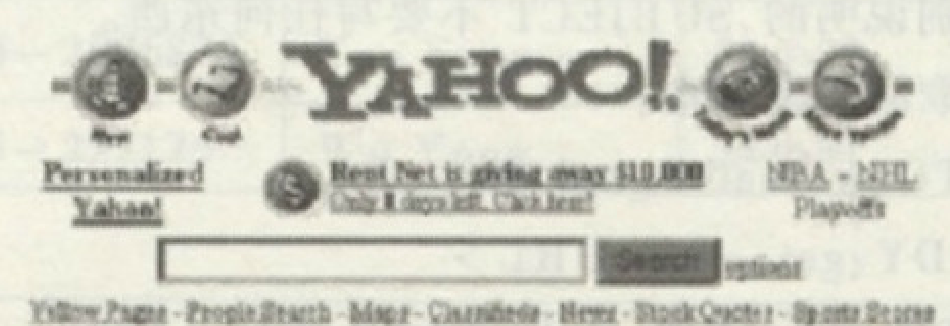
这种超文本标识语言其实只是一个纯文本的格式文件，负责控制页面中的图形和声音在何处出现和怎么运行。而图形等文件还是以自己本身的格式存为独立的文件。在实际使用时，这些文件会从对方的主机上传到浏览者的电脑中，再由专门的Web浏览器（Web Browsers)组合成美观的页面。这样，只需要为不同的平台编制对应的浏览器，HTML写成的文件无需修改就能够在各种不同的平台上使用。而且HTML 3.2、JAVA、ActiveX等语言和标准的诞生，拉近了WWW和操作系统间的距离。借助这种兼容性极强的语言，WWW迅速在INTERNET上扩大，成为主流的功能。

传统的Web浏览器(Cello、Mosaic等等)，由于界面简单、功能单一，且不支持JAVA、ActiveX等功能强大的语言，已经让位给了Netscape Navigator和INTERNET EXPLORER——浏览器市场的两巨头。由于这些浏览器不仅支持HTML、还能浏览传统的FTP和Gopher并有News、E-mail、TELNET等附加功能，所以深受用户喜爱。使用这些浏览器极为简单，只需在PPP方式下开启它们即可。用户希望浏览哪页，就在URL处输入它们的地址，例如去微软要输入“http://www.microsoft.com”。

由于WWW是图形界面，所以在UNIX下无法直接浏览WWW。但是许多UNIX系统提供了一个叫lynx的功能，可以浏览它的文字资料，至于图形等资料吗，自然就没有了。在UNIX下直接键人“lynx <URL地址>”即可进人相应的页，如果不指定地址，它会进入默认的KANSAS州立大学主页。WWW是一个巨大的资源集合，资料的来源极为复杂，各类公司、学术研究机构和个人都在它上面设置了自己的主页(HomePage)，介绍自己的状况和发布新消息。在INTERNET被广泛使用之前，厂商要努力地使用户知道自己的实力和有什么新产品问世，所以不断地通过广告和传单散发资料；而用户要想了解哪个厂商有自己需要的产品，更要不辞劳苦地跑去询问或要资料。INTERNET和WWW的出现使这个交流过程变得简单和迅速了，您只要在电脑前轻点几下就能够知道某个行业的世界最先进技术、某个公司的近况和新产品、某个软件的BUG和修正方法……世界真是变小了！

WWW的资源实在是太丰富了，而同时又缺乏一个有效而统一的管理机构，所以在WWW上寻找自己需要的资料变成了一项非常艰苦的劳动。于是许多商业和非商业的机构制作了各种非官方的索引供用户使用。这些索引或以“黄页”形式将许多主页仔细分门别类以供用户查询；或不断收集和更新自己的网络资料库，提供搜索引擎(Searching Engine)使用户可以用关键字的方法查找自己需要的资料。♬

www.yahoo.com



用E-mail玩WWW

北京　Feng Lin

网络上的拥堵肯定是愈演愈烈了。经常能看到关于一些网址极具诱惑力的描述，但当我们热切地想去一睹为快时，浏览器依照绝对正确的URL进行了持久的努力之后，也许会无奈地告诉我们说：那个地址没有回应。Web的页面设计得越来越漂亮、别致，我们很有理由珍藏那些图文并茂的创造，但这就必须先忍受GIF或JPG们迟缓的显现……

笔者一直格外钟爱"伊妹儿"(E-mail)，原因之一就是她可以帮助我们快捷地绕过网络的拥塞，包括实现WWW页面的顺畅传输。自然，在WWW世界里表演网际冲浪的洒脱不是她的擅长，但她可以让我们踏踏实实地在信箱里检视自己的网际收获。

通过E-mail向提供WWW服务的地址发出索取指令，不久你需要的HomePage就会送到你的邮箱。你可以获得一份纯文本，也可以拿到HTML格式的东西。有时，你或许要做一点点解码或解压缩的工作。

阅读了以下的介绍，你可以根据不同的情况选择提供WWW服务的SERVER，只需要按指定的格式给指定的地址寄一封E-mail，就可以坐等WWW"上门服务"。注意在<URL>处写下相要索取主页的完整准确网址，"http://"可别省略。"<"、">"不要写上。注意，没有特别说明的，SUBJECT不要写任何东西。

索取网页纯文本：

1.TO:w3mail@gmd.de

BODY:get -u <URL>

2.TO:getweb@usa.healthnet.org

BODY:get <URL>

3.TO:agora@kamakura.mss.co.jp

BODY:send <URL>

4.TO:agora@dna.affrc.go.jp

BODY:send <URL>或www <URL>

5. TO: webmail@www.ucc.ieBODY: send <URL>

索取网页的HTML格式文本：

1.TO:w3mail@gmd.de

BODY:get <URL>

2.getweb@usa.healthnet.org

BODY:get source <URL>

3.TO:agora@kamakura.mss.co.jp

BODY:source <URL>

4.TO:agora@dna.affrc.go.jp

BODY:source <URL>

索取图文并茂的完整网页：

1.TO:w3mail@gmd.de

BODY:get -img <URL>

2. TO: webmail@www.ucc.ieBODY: deep <URL>

3.TO:wwwfmail@linux.netmor.com

SUBJECT: query

BODY:URL <URL>

Images: Yes

Send: MIME(或UUE)

索取多层网页：(即同时索取主页所链接的所有页面。这一方法尤其适用于对陈列在WWW页面上的电子报刊固定栏目的目录及其各篇文章内容的一次性获取。)

TO:w3mail@gmd.de

BODY:get -l <URL>

TO:agora@dna.affrc.go.jp

BODY: deep <URL>

在索取中文网页的过程中，会遇到那个互连网上经常遇到的汉字的传输问题。HZ码的传输一般都是正常的，GB或BIG-5码的网页在索取到以后却可能无法正常显示。上述提及的服务器以及相关指令中，getweb@usa.healthnet.org、wwwfmail@linux.netmor.com、agora@kamaku-ra.mss.co.jp是支持8位汉字的。向w3mail@gmd.de发出指令时，加入-uu参数，可以得到中文网页，但要经UUDECODE解码。agora@dna.affrc.go.jp则根本不支持8位汉字。

对以上服务地址和指令的介绍，是根据笔者自己的经验和偏好作出的，分类和筛选自认为比较简洁实用。如果对指令的详细说明感兴趣，可向各服务器发出SUBJECT为HELP的E-mail。

以笔者个人的感觉，如果只是想简单地了解网页的内容，服务器与指令的选择有着较大的余地；如果希望得到最完整的网页，首选wwwfmail@linux.netmor.com。

如果希望经常浏览中文报刊的固定栏目，在确定合适的网址后，向w3mail@gmd.de发出get -uu -l <URL>的指令应该不会让你失望。

不必担心你的E-mail信箱，一般的网页文件在信箱里不会占据太大的空间，几K到几十K不等，除非你贪婪地发出索要一大堆多层网页的指令或是对图片具有太不可思议的炽热情感。

有关的工具，笔者使用并推荐使用以下共享或自由软件：

E-mail：Eudora Light版

解码器：XFERPRO 1.10

浏览器：Netscape 3.01 Gold

多内码中文环境：NJSTAR、RICHWIN FOR INTERNET或KANJIWEB等的较新版本

解压缩工具：WinZip 6.2

笔者渴望更多的技术交流。如果您对E-mail的相关问题感兴趣，希望能到业余BBS站的"InterNet技术交流区"聊聊。如果登录北京天堂资讯站，您会发现笔者是那里的常客。♬

新增BBS列表

省	站名	站台地点	站台电话	站长大名	开放时间
上海市	Lucky Sam BBS	上海	021-68752978	Gu Yuanyang	21:00-7:00 节假日全天
吉林省	凌晨BBS(Before Dawn)	长春	0431-5661655	Wang Hui	22:00-16:59
安徽省	大泽乡情	宿州	0557-3047777	Yang An	24小时
辽宁省	爱人BBS(The Lover)	鞍山	0412-5834965	Qiu Dong	24小时
江苏省	Green Leaves BBS	昆山	0520-7534570	Zhang Junmin	24小时
山西省	Remote Sensing	太原	0351-3191392	Liu Jinchun	24小时
河北省	巨星BBS	唐山	0315-2316153	Jungle Chum	24小时
四川省	未来世界	广安	0826-6213218	Yang Feng	24小时
浙江省	环球BBS (HuanQiu BBS)	温州	0577-8253806	Liu Ci Ming	24小时
黑龙江省	北极星BBS (North Star)	漠河	0456-2886876	Tan Songtao	24小时
新疆省	大漠明珠	鄯善	0995-222175	Wu Yong	24小时
号码更正：					
河北省	石门驿站	石家庄	0311-7835922	Wang Shaoyong	24小时
辽宁省	红日金融资讯(Red Sun)一线	朝阳	0421-2839586	Sun Guan	24小时
辽宁省	红日金融资讯(Red Sun)二线	朝阳	0421-2808956		24小时
辽宁省	华储资讯站(Huachu Information)	沈阳	024-3846411	Sea Gull	24小时



架设自己的BBS站(四)

北京　River Pan

六、BBS缺省的自动画面显示文件

(三)RA缺省的自动画面显示文件

RA能在一些特殊的时机中，显示一些缺省文件名称的画面文件。下文介绍的是RA的自动画面文件有哪些，以及自动显示它们的时机。您可以根据需要制作。

以下文件若有“*”标记者，代表若无该文件，则RA会以缺省提示来显示。

*IATATIME.A??：若RACONFIG中设定了同一USER不能多线同时上站，则若有USER多线同时上站时，将会显示此文件。

ALTNEWS.A??：若USER以IEMSI上站且不看NEWS.A??时，将会显示此文件。

*BADFILES.A??：若USER上传列在BADFILES.CTL中的文件时，将会显示此文件。

BADPWD.ASC：若USER上站无法输入正确的密码，并要写信给站长时，将会显示此文件。

BIRTHDAY.A??：若USER上站当天是USER的生日，将会显示此文件。

*DATEFMT.A??：在USER选择新的日期格式前，将会显示此文件。

*DNLDHRS.A??：当USER在不允许下传文件的时间选择下传文件时，将会显示此文件。

EDITHELP.A??：当USER在使用内建的信件编辑器时，本文件即是求助画面。

*ENDCHT.A??：当SYSOP与USER结束线上交谈时，将会显示此文件。

*EXPIRED.A??：当USER的密码到期时，在要求USER输入新的密码前，将会显示此文件。

*FILEAREA.A??：当USER使用MENU TYPE 50选择文件区时，将会显示此文件。

GOODBYE.A??：USER选择离线时，显示此文件。

GROUP#.A??：当USER是集团#时，在SEC#.ASC显示完毕后，将会显示此文件。

HANDLE.A??：USER选择别名前将会显示此文件。

*LANGUAGE.A??：当USER选择语言时，将会显示此文件。

LOCKOUT.A??：当SYSOP以Alt+L将USER等级降为0时，显示此文件。

LOGO.A??：USER连线后第一个送出的文件。

MAILHELP.A??：检查信箱时所提供的求助即是显示此文件。

*MAXPAGE.A??：当USER呼叫站长线上交谈次数超过RACONFIG中设定时，将会显示此文件。

*MSGAREA.A??：当USER使用MENU TYPE选择文件区时显示此文件。

MSGFWD.A??：当USER选择了信件转投，则上站时将会看到此画面。

NEWS.A??：当上线检查信箱完毕后将会显示此文件。

NEWUSER1.ASC：当USER确认输入名字无误且为新进USER时，将会显示此文件。

NEWUSER2.A??：当新进USER完成基本资料登录后显示此文件。

*NO300.ASC：若RACONFIG中设定不接受300baud的速率拨入，而当使用300baud的USER上线时将会显示此文件。

*NOCREDIT.A??：当USER因信用额度不够而无法写NETMAIL时显示此文件。

*NOTAVALL.A??：当USER在站长接受呼叫的时间外呼叫站长时，将会显示此文件。

*NOTFOUND.ASC：当USER使用的名字在使用者资料库中找不到时，立即显示此文件。

*NOTSYSOP.A??：若USER想要在ECHOMAIL信区写给收信人为SYSOP时将会显示此文件。

ONCEONLY.A??：于NEWS.A??后显示，本文件只会显示一次给USER看。

*PAGEABRT.A??：当 SYSOP 将 USER 的呼叫给暂停时，显示此文件。

PAGED.A??：当 USER 呼叫站长没有回应时，显示此文件。

PASSWORD.A??：当 USER 被要求选择新密码前，显示此文件。

*PRIVATE.ASC：当 BBS 设为不接受新 USER 上线，而有新 USER 拨进来时，显示此文件。

*RATIO.A??：当 USER 下载文件会超过文件数量的比例时，显示此文件。

*RATIOK.A??：当 USER 下载文件会超过文件字节数的比例时，显示此文件。

READHELP.A??：USER 读信时求助画面为此文件。

SEC#.A??：显示完 WELCOME 后，等级为#的 USER 将会看到此文件。

*STARTCHT.A??：当 SYSOP 按下 Alt+C 与 USER 在线交谈时显示此文件。

TIMEhh.A??：当现在的小时数（24 小时制）等于 hh 时，将会于 WELCOME1.A??后显示。

*TIMEWARN.A??：当 USER 的使用时间因为例行站务而有缩减时，显示此文件。

*TODAYK.A??：当 USER 欲下载超过每天所能带回的文件的 K 数时，显示此文件。

*TOOSLOW.ASC：当 USER 以比 RACONFIG 设定的最低上线速率还要低的速率上线时，显示此文件。

*TRASHCAN.ASC：当 USER 使用了列于 TRASHCAN.CTL 中不希望的名字上站时，将会显示此文件。

VIP.A??：当 USER 列名于 VIP.CTL，在 SEC#.A??前显示此文件。

WELCOME.A??：当 USER 输入 ID 与密码正确后，将会显示此文件。

WELCOME1.A??：. 显示于 WELCOME.A??后。

XFERHELP.A??：于选择传输协定之处按"?"时，将会显示此文件。

*XFERPROT.A??：选择传输协定时显示此文件。

*XFFRTIME.A??：当 USER 因时间不够而无法下传文件时，显示此文件。

BADFILES.CTL：不允许上传的文件的列表，例如："*.GIF"、"NORTON*.*"。

FILES.CTL：对文件设定免费取用或加上代回密码，例如："\R(AFILES\R(A-110.ARJ /FREE"、"\R(ABETAS\R(ABETA.ARJ /FREE /PWD=RACCESS"。

HANDLES.CTL：不允许使用的别名。

LIMITS.CTL：等级权限控制。

NameS.CTL：ShortName 转换控制符，格式为："<shortName>，<realName>，<address> [，<subject>]"，例如："rahq, Andrew Milner, 2: 70/18, RemoteAccess.."。

PHONENUM.CTL：设定不可能的电话号码，例如："00-""000-"、"-0000"、"119"、"110"、"1111"、"111111"、"123456789"。

PWDTRASH.CTL：不允许使用的密码。

TRASHCAN.CTL：不允许使用的 ID。

VIP.CTL：列于此表中的 USER 即为 VIP，VIP 上站时电脑将会发出音乐提醒站长。*.A?? 表示*.ANS 或*.ASC。

七、让您的 BBS 的功能丰富起来

架设一座功能完整的 BBS 站，除了用 RA 实现"公告栏"、"文件传输"、"电子邮件"外，若您想强化站台的某项功能或想新增一些功能，就需要外部程序来帮忙了。从本文开始，我将为您陆续介绍目前国内 BBS 上风行的蓝波快信、DoorWay、时间银行等外部程序的安装。

一、安装蓝波快信系统

这里说的蓝波快信，和本刊 19996 年 11 月号提到的"蓝波快信"不是一回事。这里的蓝波快信，英文全称是：The Blue Wave Offline Mail Door for RemoteAccess，翻译成中文就是：专供 RemoteAccess BBS 系统使用的蓝波离线邮件门道。这里的"门道"，就是外部程序的意思，是专供站台端使用的一种强化 BBS 电子邮件的外部程序。关于什么是蓝波快信及如何在用户端使用它，请参考 1996 年第 11 期。

站台端使用的蓝波快信系统，目前最高版本为 3.20 版。不知为什么，作者在推出它时，把上个版本的一个非常实用的功能—"按天数设置读信指针"给去掉了，而恰恰有许多网友经常要用到这项功能。在使用过程中，我们发现上个版本—3.02 版并没有什么特别的问题，所以还是选择了它。

将 BW302-RA.ZIP 中的 BWMAIL.ZIP 解开至 C:\BLUEWAVE，运行蓝波快信的设置文件—BWUTILS.EXE，系统提示您将要建立蓝波快信的设置文件—BWMAIL.PRM，在键入"Y"后，系统提示：Please enter the PATH to your RemoteAccess CONFIG.RAFile，输入 RA 所在的目录，如"C:\RA\"后进入设置主菜单。基本上使用蓝波快信的缺省设置即可。当然，您可以按本文所述作以下修改：

（一）General Information

BBS Name：填入您的 BBS 站名。

Your REAL Name(never seen by users)：作为用户时您所用的 ID。

Name as Sysop(displayed to users)：作为系统管理员时您所用的 ID。

Name of mail packets created by door：您的信包名，如填入 BW-PBBS；Blue Wave Door Registration Number：您的注册码。如果您想长期使用蓝波快信，请向作者注册这个版本。只有注册版才能享受全部功能。

上述各项填完后，接着填入您的站号，依次是：Zone->Net->Node->Point，再填入您想使用的 Origin，如"欢迎光临天堂资讯站"。如果您想在用户的信包中强制显示某些信息，您可以在下面的"Files displayed to the user when entering the READER"中设置。注意被显示文件的格式为 *.ANS 或 *.ASC。修改完后按 F10 存盘。

(二)Limits and Maximums

这项是对您的信包的大小作限制用的。缺省值是每次可下载 1000 封信。您可以对不同的联机速率每次可下载信件数作出具体限制，当然按 K 数计算也可以。

(三)其他

如 Options and Toggles，Directories and Files Paths，Message Area Overrides，Protocol Configuration，Archiver Definitions，Security/Netmail Manager，User File Editor 均可使用其缺省值。如有必要，您可以参考 BWMAIL.DOC 调试。注意在修改完后按 F10 存盘以上设置完成后，即可把蓝波快信挂在 RA 中，具体做法是：使用 RA 的 TYPE 7 功能，专门制作一个菜单，文件名可以是 BLUEWAVE.MNU。

在 RACONFIG-->Menus 中编辑菜单 BLUEWAVE.MNU：

Display：(^B^)蓝波快信内置菜单

OptDate：*C /C C:\BLUEWAVE\BWDOOR.BAT *M

HotKey：B

Display：(^D^)快速下载您的信包

OptDate：*C /C C:\BLUEWAVE\BWDOOR.BAT /D *M

HotKey：D

Display：(^U^)快速上载您的信包

OptDate：*C /C C:\BLUEWAVE\BWDOOR.BAT /U *M

以上每项请在 Color 中指定显示颜色，其他使用缺省值即可(Action 均选 TYPE 7)。

二、安装 DOORWAY

繁忙的您，可能经常遇上出门在外的事情。而在途中要对您的 BBS 系统作些修改，就需要一个能够对您的 BBS 系统进行远程控制的外部程序了。这就是下面要介绍的 DOORWAY。使用这个程序，不仅远程控制 BBS，甚至能够对您的计算机进行硬盘格式化，所以在安装这个外部程序时，一定要注意对使用权限进行必要的控制。另外，最好再加上第二层密码。以下介绍 DoorWay 的安装：把 DRWY231.ZIP 解压缩至目录 C:\DOORWAY 中。在 DOORWAY 中建立一个 DOORWAY 的口令文件：WELCOME.EXT，格式为：

=== CUT ===

天堂之门　请一切小心从事，不要对系统造成破坏！

天堂资讯站 Paradise BBS 6:650/24@Fidonet

$：您真的想进入天堂资讯站内部吗(Y/N)？

P：12345

=== CUT ===

其中，只有 P 才是口令的内容，其他都是提示信息。有想进入 DOORWAY 的用户，在见到"您真的想进入天堂资讯站内部吗(Y/N)？"后，键入 Y，再输入 12345 即可进入。

建立启动 DOORWAY 的批处理文件：DOORWAY.BAT：

=== CUT ===

@echo off

C:

cd \DOORWAY

:node1

doorway.exe SYSF /S:C:\RA /I:WELCOME.EXT /N /U /V:D^U /C:DOS:end

=== CUT ===

在 RA 中，使用 TYPE 7 功能调用 DOORWAY：

Display：(^D^)进入 DOORWAY

OptDate：*C /C C:\RA\DOORWAY.BAT *M *!

HotKey：D

DOORWAY 安装完成！

建议：由于以上 DOORWAY 的全权设置，所以安全成了很重要的环节。请把 Minsec 设置成 65535 级，即系统管理员才能达到的级别，并可以充分使用 FLAGS 的作用。

具体方法可以参考 RA 的说明书 RA.DOC。♬

顶级产品的阵地，电脑玩家的至爱

——3D加速芯片及3D加速卡漫谈(上)

北京 陈雷 罗曜 陈宇

现在的游戏真是越做越漂亮了，无论是分辨率、发色数还是各种特殊效果都已经达到了可以相当逼真地模拟现实世界的水准。从1995年初以来，3D技术被广泛地应用到游戏中，凡是象样点的游戏无一不把"3D效果"作为自己的宣传口号，简直可以说是"无游戏不3D"了。可是，厂商做出好的游戏，我们未必能够玩到，原因是我们的CPU实在不堪忍受如此繁重的3D运算任务。其实，目前有些游戏公司(比如id和NOVALOGIC)的先进图形引擎已经可以制作出视觉效果极其惊人的游戏，但鉴于玩家手中电脑的3D处理能力实在差劲，他们不敢制作对硬件要求太高的游戏。试想，如果一个游戏在玩家的电脑上只能象幻灯片那样一祯一祯地蹦，即使这个游戏做得再好，恐怕也会让人望而却步的。

图形加速技术适时地进入个人电脑领域，较好地解决了这个问题。所谓图形加速，是指将绝大部分的图形处理工作交由图形加速卡处理，减轻CPU负担，从而可以在不升级CPU的前提下，大幅度提高图形显示效果。

早期的显示卡只是有一个单一的显示功能，提供少得可怜的一点显示缓存。随着廉价的具有2D加速功能芯片的出现，显示和2D加速被集成到了一起，S3 868、S3 765、ET4000等2D加速显示卡迅速普及。普通的2D加速芯片能够提供X、Y两个方向的储存器(Buffer)，CPU只需要将必要的数据传送给加速芯片，就可以由加速芯片计算结果并显示，减少CPU的占用时间，提高WINDOWS等GUI图形软件的显示速度。3D加速芯片更增加了一个Z－Buffer可以同时储存X、Y、Z三个方向的数据，有效提高PC的3D显示速度。Z－Buffer中存储着景物的深度信息，用于三维物体的消隐算法。Z－Buffer精度一般是16bit，景物越复杂，要求的精度越高，因而占用的存储空间越大。

3D加速卡刚一出现，并没有统一的标准，造成了一个游戏需要一块卡的混战局面这种局面直到MICROSOFT的通用3D接口Driect3D的出现才结束。它的意义在于只要硬件开发商开发的硬件符合Driect3D，软件开发商就可以按这个统一的规范开发游戏，不必专门为多种硬件开发驱动程序。这样支持这个标准的硬件和软件都可以互相通用。不过Driect3D现在的版本功能弱了一点，不够开发《VR战士》之类的游戏，所以有些厂商自己开发的标准还在使用。现在的3D加速芯片有两种一种价格较为低廉，主要用于支持3D加速功能的显示卡，包括S3 ViRGE、Trident T3D2000、Cirrus Logic Mondello、Millennium 2064W和Mystique 1064SG/ 2064W等。借助它们，这些3D加速显示卡可以直接支援MICROSOFT OpenGL、3DR、Driect3D等通用的3D程序接口。这类芯片由于速度和成本的原因一般只支持16bit或更低的Z－Buffer，它们将显示内存的一部分用作Z－Buffer。高档的3D加速芯片主要用于专用的3D加速卡，例如3Dfx Voodoo、3Dlabs 300SX/ 500TX、Rendition verite v1000 3D等。使用这些芯片的3D加速卡多数有自己的标准和驱动程序，缺乏通用性。它们通常可支持24bit或32bit的Z－Buffer，并分配专用的Z－Buffer存储器。另外，高档的3D加速芯片除了包括Z－Buffer、颜色插值和纹理映射等基本功能外，还包括一些雾化、Stencil、Stipple等特别功能。

随着3D游戏的增多，以及大量图形处理软件对硬件的要求，很快，仅有2D加速功能的加速卡已不能满足许多用户的要求，此时，3D加速卡便适时出现了。由于技术成熟、大批量生产、厂商竞争等原因，主流3D加速卡的价格已降到了大部分用户可以接受的程度，新近购买奔腾级机器的玩家们大都为自己的机器配备了3D加速卡。

从本期开始，我们将结合一些名牌3D加速卡为大家介绍几款主流3D加速芯片，所涉及的3D加速卡价格均在千元以下，且可以在国内市场上购买到，所以这篇

文章也可以做为一篇购卡指南来看。同时，考虑到国内用户的购买力和购买习惯，我们不准备介绍仅具备单一的 3D 加速功能的“3D 加速子卡”，文中谈到的 3D 加速卡指同时具备显示、2D 加速、3D 加速甚至视频输出的全功能显卡，即俗称的 ALL-IN-ONE 卡。

一、S3 ViRGE

ViRGE 系列是 S3 Trio64V+的后续产品，它在 2D 部分完全沿用了 64V+的技术，此外还加入了不俗的 3D 加速功能。ViRGE(使用 DRAM 显存)和 ViRGE/VX(使用 VRAM 或 WRAM 显存)是 ViRGE 系列的第一代，以单一芯片结合了 3D、2D 涂装和视频加速，支持对视频回放的软、硬件实现。高频宽的 RAMDAC 和时钟合成器使得 ViRGE 的综合性能得到广泛的承认并获得多数显卡厂商的支持，它以较为低廉的价格第一次将 3D 加速技术带入主流 PC。由于兼容 SVGA，使得 ViRGE 对传统的 DOS 游戏有较好的支持，它的 2D 图形接口在 75Hz 下最高支持 1280×1024 的 256 色显示。在 3D 方面，它支持大部分的主流 3D API，包括 OpenGL、Direct3D、Reality-Lab 等。使用高端显存的 VG 版本最高支持 75Hz 下 1600×1200×16BIT 色。所以，不仅是游戏，即便是 3D 绘图、电子表格、多媒体制作这类任务繁重型的桌面任务 ViRGE 也可以应付自如。

ViRGE/DX(使用 DRAM 显存)和 ViRGE/GX(使用 SGRAM 显存)是 ViRGE 系列的第二代产品，与一代相比，在 3D 加速方面做到了更上一层楼。它 30 帧/秒的显示速度足以运行任何要求苛刻的 3D 程序。使用了 S3 独创的智能滤镜技术，使得它可以在高分模式下提供高质量的映象；可以并行工作的透视处理机又大大增加了数据的通过量。MIP 映象技术解决了常常可以在 3D 加速卡上见到的闪烁和走样的现象。透明处理能力，可以维妙维肖地刻划诸如玻璃、水、塑料这样的透明物质。强大的雾状效果器则用于表现云、雾、水蒸气等自然景观。Z-Buffering 技术通过在二维 X、Y 轴以外增加了一个 Z 轴，处理景深信息，加速了深层物体移动的速度，以此来提高图象表现力和视觉效果。据一些厂商宣称，它们的 DX 和 GX 卡的性能要比一代 ViRGE 卡提高了约 30%至 40%，这种幅度的性能提升委实惊人。

而 GX 目前在国内还尚未有出货，相信不久以后便可以见到。不知是什么原因，也许是对中国市场的重视程度不够，在国际上做 ViRGE 显卡最为出名的 Number Nine 和 Diamond 这两大厂商的产品至今未见在国内出有售。

由于测试机理的不同，同一块显示卡在不同测试软件下，表现往往会大相径庭。所以我们在选购 3D 加速卡的时候，除了需要了解一些必要的参数以外，还要具体看看它运行各种应用程序的情况，针对自己的实际需要，有侧重点地选择产品。

下面我们就来谈谈 S3 ViRGE 卡的一些实际使用感觉和经验。

由于 S3 ViRGE 的 2D 加速部分沿用了 S3 Trio64V+的核心，所以用户不要指望它能带来突飞猛进的 2D 效果。少量的性能提高，也主要是因为 OEM 厂商通常都为 ViRGE 配备了新式高速且至少 2MB 的显示内存。对于大部分 2D 游戏而言，ViRGE 的表现只能用中规中矩来形容。这里的“中规中矩”是一个比较严格的标准，它表明 ViRGE 确实拥有一定的加速功效，但并不具备大幅度提高游戏运行效果的能力。以一台 PENTIUM-150、32MB RAM 的机器为测试平台，选用时下最为流行的丽台 WINFAST 3D S600 显示卡（使用 ViRGE 芯片，2MB 35nm 的 EDO 显存)，我们实际运行了《97 赛手》、《雷神之锤》和《古墓丽影》这三款 DOS 游戏。

用《97 赛手》自带的功能进行测试，此卡在 SVGA 模式下的显示速度为 30MB/s。当屏幕分辨率为 320×240 的 64K 色时，游戏运行极其流畅，速度感足以匹敌任何街机厅中的节目。当解析度上升至 640×400 的 256 色时，游戏速度也还可以接受，但是在“加利福尼亚”这样贴图特别复杂的关卡，画面将会出现比较明显的延迟感。至于 640×400 的 64K 色模式，在以上的配置下是无法打开的。《雷神之锤》的测试相对简单，以流畅地进行游戏为前提，我认为分辨率的极限为 320×400。当分辨率为 640×480 时，主人公转身时的滞待感是非常明显的，这将大大降低游戏的乐趣。《古墓丽影》的运行效果最为让人满意，在 640×480 的分辨率下游戏运转基本流畅。玩家冒险的同时，显示卡也在 CPU 的带动下较好的完成了大量复杂的贴图工作。综上所述，我们不难发现，ViRGE 在 2D 游戏的处理能力方面，虽然能够独当一面，但却还不具备只手擎天的能力。如果玩家渴望大幅度提高 2D 性能，恐怕只有更换 CPU 或是考虑其他的显示芯片。

对于大部分用户来说，显示芯片 2D 性能的另一个主要体现是在软解压当中。ViRGE 在这方面表现不俗：在 PENTIUM-100 的机器上至少可以达到 40 帧。以上述硬件平台，在 Windows 95 下我们得到的实测桢数为 57。但有一点需要指出，ViRGE 只支持单向插值计算，所以在相同的情况下，它表现出的画面质量不如那些提供双向插值计算能力的显示芯片的好。

ViRGE 的 3D 性能非常全面，支持各种特技效果。

如果一款游戏能够把它的处理能力发挥到极至，那么展现在我们眼前的效果将会是十分惊人的。

S3为ViRGE的用户提供了若干个3D游戏，其中《极速风暴》曾经发行过普通版本，因而它所显示出的对比效果是最强烈的：由硬件完成的贴图、雾化、平滑边缘以及景深计算大大提高了游戏画面的质感和真实感，那种光鲜亮丽的效果足以令一些刚刚接触3D设备的人跌破眼镜。然而依照目前的现实情况，玩家显然不可能总是局限在专门为ViRGE写的程序里，所以我们还需要进一步看看运行在通用3D显示标准－DIRECT 3D下的游戏。仍然是刚才的硬件平台，仍然是刚才的丽台S600。

测试的游戏包括Windows 95下的《梦游美国》、《飞龙》和《VR特警》。《梦游美国》的效果挺好，640×480下的速度基本让人可以接受。 只有当画面贴图非常复杂的时候，路面的卷动才会出现滞待。但比起相同配置下，使用2D显卡的机器，这份速度感是显而易见的。《VR特警》运行的也很出色，640×480的256色模式下的游戏足以用流畅来形容。实事求是的态度告诉我们，这是以往的2D显卡很难做到的。最让人激动的莫过于运行《飞龙》：主人公在蓝天碧海间遨游，时而只身穿行在迷宫深处，时而与铺面而来的敌人对峙周旋……天上的朵朵白云，身边的屡屡硝烟，一个似梦似真的世界被勾勒得维妙维肖。这么美丽的画面当然要运行在640×480的64K色的模式下。从前我一直认为没有MMX的PENTIUM CPU难以完成如此复杂的图形显示，然而由于3D硬件的介入，这一切已经成为了现实。

在所有这3款游戏中，ViRGE的表现都值得称道。全面的3D机能让它在各种特技效果面前均有用武之地。但速度上的不足仍然是一个问题，在很多需要迫近感的场面里，ViRGE无法给我们以旋风般的感觉。对于高发色数的画面，ViRGE似乎总可以处理的得心应手，但对于高分辨率的图形，它却常常显得捉襟见肘。ViRGE芯片的另一个主要优势在于它良好的兼容性。在我所运行过的所有应用程序、游戏程序、游戏修改程序、以及屏幕截图程序中，从没有出现过任何花屏、死机的现象。对于喜欢使用FPE大法的玩家，ViRGE的稳定性具有不言而喻的优势。

综合整体性能，S3 ViRGE给人的印象是功能非常全面，但速度一般。这样的显卡非常适合刚刚接触3D硬件的玩家，一方面可以继续大量2D方面的图形处理，另一方面还可以感受一下全新的3D图像的震撼力。也许有些时候“速度感”的确很重要，但它并非无时无刻地存在：良好的兼容性，稳定的DOS/Windows运行效果，全面的3D处理能力或许更有诱惑力。对于资深玩家，以我个人的看法，ViRGE也许并不适合你的使用。客观地说，它只是一种入门级的3D芯片。♬

USB接口标准

浙江　张京京

USB——Universal Serial Bus（通用串行总线技术），是由COMPAQ、DEC、IBM、INTEL、MICROSOFT、NEC以及NORTHERN TELECOM（北方电讯）这七家大公司联合推出的一个新的支持PNP（即插即用）的外部设备接口标准。

利用这种技术，可以将数据传输率从几个KB/s到12MB/s的外围设备，如KEYBOARD、MOUSE、MODEM、CD－ROM驱动器、JOYSTICK、扫描仪、打印机等，通过USB适配器和主板上的USB相连接，这样可以最多支持到127个物理设备，并支持多个设备的并行操作，支持多数据的数据流，支持设备和适配器的动态链接和配置，支持错误的自动处理和恢复机制。USB的12M BITS/s的数据带宽将适用于几乎所有新一代的外设，包括基于MPEG－2的视频产品和视频数字化设备。

统一外部设备接口标准，只是设计USB的两大目标之一。设计USB的另一目标便是将电脑和通讯结合起来。按照USB的规格，USB的12M BITS/s的数据带宽，足以处理ISDN、电话系统、数字音响等外设的数据，因此USB可以提供廉价的集成ISDN和数字交换技术。

目前，新型的奔腾主板上都带有USB接口，新一代支持USB接口的外设如KEYBOARD、MOUSE等也已推出。预计在未来的几年内，USB将最终统一各种低速同步或异步外设的接口标准。♬

WINDOWS宏及其应用

北京 赵效民

一、WINDOWS宏

虽然DOS宏与WINDOWS宏都是宏的一种，但是两者有明显不同。首先从它们的名字上就能看出运行环境不同。在DOS宏中只包含那些内部或外部的命令，而WINDOWS宏还可以包含鼠标的操作，应该说WINDOWS宏才是真正意义上的宏。WINDOWS宏该如何定义呢？概括地说WINDOWS宏就是将一系列的键盘和鼠标操作保存在一个文件中，你可以给这一系列操作设置一个快捷键，以后通过调用这个文件或按快捷键的方式去重复一系列操作。其实WINDOWS宏包括许多，但大体分来有两种：一种是WINDOWS操作宏；另一种是WINDOWS专用宏。前者是用WINDOWS中所附带的"记录器"生成的，能在所有WINDOWS软件中使用，WINDOWS快捷键就属于这种宏。而WINDOWS专用宏是由一些WINDOWS应用软件自己所带的宏工具生成的，只能用于它自身的操作，如WORD和EXCEL系列软件。现在能自己创建宏的WINDOWS软件越来越多，它们没有统一的生成格式和通用的参数，所以不能象讲述DOS宏那样做详细的描述，但它们的建立顺序大都是这样的：先指定宏名，然后指定快捷键，接着让你将宏的内容操作一遍，最后记录到目标文件中保存起来。

二、建立和使用WINDOWS操作宏

WINDOWS操作宏是用WINDOWS所附带的"记录器"程序生成的。在WINDOWS 3.XX中可以在"附件"程序组中找到它。在WINDOWS 95中它没有成为标准的配套程序，但可以在WINDOWS 95目录中找到它(RECORDER.EXE)，你可以通过设置任务栏将它加入到"附件"中去。

运行"记录器"将出现一个窗口，其中有文件、宏、选项和帮助四个菜单。打开宏的菜单，点击录制项后将出现一个对话框，其中各项的含义如下：

(一)记录宏名

为将要建立的宏起一个名字，字数在40以内，什么符号、字母都可以，没有DOS宏的那种限制。

(二)快捷键

为启动宏设置一个快捷键，你可以在对话框中输入任意一个字母或数字，如果想用功能键的话可打开下拉式菜单，从中选择一个。在对话框下面有三个控制键，至少要选择其中的一个。在选择快捷键时要注意所设置的快捷键是否已被其它宏使用了。

(三)重现

在"到"的对话框中有两种选择：任何应用程序和同一应用程序。前者指所建立的宏在所有应用程序中都有效，后者指所建立的宏只有在建立宏时所在的应用程序中有效。

在"速度"一栏中我们可以规定宏执行的速度，有两种选择：快速和录制速度。前者是指宏以最快的速度执行，后者是指宏将以你在录制宏时的操作速度运行，一般情况下都选择快速，除非你的操作速度比光速还快。"连续循环"是指重复执行宏直到按下Ctrl+Break组合键中止宏的运行。"令快捷键有效"是指允许用户以快捷键的方式调用宏。无效时只能通过选择"记录器"宏菜单中的运行来启动宏，这可避免出现两个宏使用同一个快捷键的错误。

(四)记录鼠标

在左边的对话框中有三种选择：忽略鼠标、所有操作、单击并拖曳。"忽略鼠标"就是在录制宏的过程中，任何鼠标的操作将不被记录。"所有操作"则完全相反，任何鼠标操作都将被认为是宏的内容。"单击并拖曳"是指只有在用鼠标进行单击按键并拖曳操作时才被记录到宏中。

在右边的"相对于"对话框中有两种选择：窗口和屏幕。"窗口"指鼠标的操作是相对窗口的(比如进行菜单选择)，检测鼠标位置与窗口边界之间的关系。屏幕则是指鼠标的操作是相对于整个屏幕而非某个具体的窗口(比如在WINDOWS 95中移到"开始"钮)，检测鼠标位置与屏幕四周的关系。

不过在大多数永久固定的WINDOWS操作宏中一般都没有鼠标操作，因为鼠标的不确定因素太多，因而在录制宏时一定要小心，尽量减少窗口移动的操作，否则极易出现越出边界的错误。有鼠标操作的宏一般都是临时建立而不会保留用作固定的WINDOWS操作宏。

(五)说明

用来说明当前宏的作用。如果你建立了一个有复杂操作的宏，最好在此给出一个完整的说明，以便日后在记不清时仍能知道它的用途。

设置好上述各参数后，点击"开始"，"记录器"就开始工作了(默认时它的窗口最小化同时不停地闪动)。此时你所有的键盘和鼠标操作就是这个宏的内容了，操作时你可以通过快捷键调用其它的宏。当操作完毕后按Alt+Tab切换回"记录器"(这个操作不会被记录到宏中，但如果切换到其它的窗口将被记录)，这时"记录器"会询问你是否保存宏、取消宏的录制或继续宏的录制。此外还可以按Ctrl+Break来达到相同的目的，但不太好

使。如果保存了宏，回到“记录器”就会发现我们定义的宏(只有快捷键和宏名)已经产生了。

WINDOWS操作宏不是万能的，有些宏无法建立，比如想在WINDOWS 95中创建一个直接关机的宏就是不可能的。还有WINDOWS操作宏在录制时只关心你的操作而不注意操作的对象，因此可能会出现这种情况：在这个窗口中执行宏是一种效果，而在另一个功能键定义不同的窗口中执行则是另一种结果。

当建立完所有的宏后，选定一个宏，然后打开宏菜单就可以选择运行、删除或显示这个宏的特性。如果想将所建立的宏永久保存，就打开文件菜单选择保存，将所建立的宏以一个文件的形式存入磁盘，这个文件就是宏文件，而一个宏文件中可以存储无数个宏。

与DOSKEY驻留内存后才能使用DOS宏的原理一样，你若想使所建立的WINDOWS操作宏在每次进入WINDOWS时都有效，就得在每次进入WINDOWS时运行“记录器”，而且还要打开相应的宏文件。为了解决这个问题我们可以把“记录器”拷贝到WINDOWS中的“启动”程序组，并修改“启动”程序组中的“记录器”的属性，在RECORDER.EXE后面加上我们要使用的宏文件名就大功告成了。至此，我们建立的宏就可以在每次进入时都有效了。不过，当运行宏时，若宏所涉及到的窗口(如某个应用程序)没有打开，这个宏自动无效而不会帮你打开这个窗口。

在宏的运行中如果你的操作足够快的话可以按Ctrl+Break来中止当前的操作，如果你不想别人中止你的宏，可以打开“记录器”的选项菜单，让这个功能无效，同时在参数选择一项中你可以改变录制宏时默认参数的设置。

三、建立和使用WORD宏

前文说过WORD宏是一种WINDOWS专用宏，笔者之所以选择它作样本介绍，是因为WORD是一种很常用的WINDOWS应用软件，具有一定的代表性。下面所介绍的是基于WORD 7.0中文版。

在WORD中，WINDOWS专用宏可以说无所不在，它的每一个快捷键或工具按钮都是一个宏。打开“工具”菜单选择“宏”后就会出现宏对话框，下面就介绍具体操作。

(一)宏名

给将要建立的宏起一个名字，字数限制是80个，在下面的选择栏中WORD为你准备了多个宏名，有的甚至已经规定了其作用(从说明栏中显示)，选定之后可在说明栏中写明该宏的作用。你也可以不起名字，默认的名字是MACRO?，?代表数字，此时不能填写它的作用。

(二)有效范围

规定所建立的宏在什么模板中有效，默认的也是常用的就是所有模板。如果你指定了模板，还可以通过宏管理器(点击右边的“管理器…”按钮)将宏复制到其它你希望宏有效的模板中。

设置好后点击“录制”，将出现一个新的对话框，可以看到宏名应用范围且可再次修改。在这个对话框中有一个“指定宏到”的选项，其中“工具栏”是指所建立的宏以什么样的工具按钮出现，以后你只要单击这个按钮就能运行相应的宏。“菜单”是指所建立的宏以什么样的菜单形式(菜单还是菜单项)出现，以后运行宏时只需打开这个菜单选择相应的项即可。“键盘”则是为运行宏设置一个快捷键。在三个选项中你可以任选其一，一般的我们只用“键盘”就可以了。

选定之后就会出现新的对话框，这时你仍可以对“工具栏”和“菜单”进行设置：在“工具栏”中点击宏名不放，然后拖动鼠标就会出现一个虚的按钮，这就是执行宏用的，你可以把它拖到已有的工具栏中；在“菜单”中若是新建菜单则点击右边的“菜单栏”按钮来设定其在菜单栏上的位置；若是作为一个菜单项加入到一个已有的菜单中，则通过“更改菜单”来选择一个要插入的菜单，在“菜单上的位置”选择插入点，在“菜单上的名称”中确定新菜单项的名字，确认无误后点击右边的“添加”钮进行插入操作；在“键盘”中的“按新快捷键”一栏里键入一个组合键，如Alt+A，在这一栏的下面将告诉你所选的快捷键是否已被其它宏使用，确认后就可点击“指定”。当一切都设置完后，点击“完毕”。接着就进入了录制宏的状态，同时在工具栏中多了两个工具按钮，一个结束录制，一个是暂停录制。宏的内容可以是迅速改变字体或大小、字体的修饰、加入图文集或进行一些连续的操作，其中可以包含鼠标的操作。

值得一提的是，WORD还为你提供了强大的宏编辑功能，运用它你甚至可以为宏建立一个对话框，操作就象用Visual Basic设置窗口界面时一样简单。但这时你必须要了解一种特殊的计算机语言，那就是WORD BASIC。

四、WINDOWS操作宏与WINDOWS专用宏的比较

通过使用WORD宏，你会发现对我们来说WINDOWS专用宏比WINDOWS操作宏更为有用。WINDOWS专用宏在录制时不光注意你的各种操作还注意你操作的对象，并自动设为宏对象，以后运行宏时，最终的结果肯定错不了。这是因为WINDOWS专用宏只用于当前的软件，所以能做到“精确定位”，而WINDOWS操作宏由于可以运用于任何软件，因此就不能为宏确定操作对象了。

在使用中，WINDOWS操作宏主要用于通用性强的操作，如果关闭活动窗口、剪贴、复制对象等等，WINDOWS对这几个操作所规定的快捷键在WINDOWS应用软件中都是通用的，而WINDOWS专用宏由于软件的不同可以说是千变万化的。♬

关于"WORD 7.0使用经验"的补充

长沙　徐绍来

看了1997年第5期的《WORD 7.0使用经验》，十分佩服作者对WORD技巧的挖掘。另外，笔者对"行编辑"与"加特殊符号"也有自己的方法。

一、行文字编辑的另一种技巧

用表格编辑功能进行单行与多行的混排，是十分方便快捷的。但如果想排出如下特殊效果，那就显得力不从心了。

大众软件越办越好

这种效果是使用WORD中"绘图"功能得来的。首先打开"绘图"功能，按下"文本框"按钮，这时鼠标会变成一个"十"的形状。在稿纸上拖动鼠标，便形成一个文本框。文本框的大小要比想输入的文字大一点，有几个文字便画几个大小一样的文本框。接下来用鼠标依次点取文本框，在其中输入汉字。汉字输入完毕，就可以用鼠标来移动每个文本框，以达到想要的效果。在排版时有以下两个要点：(1)文本框要大小适中，否则汉字会出现残缺；(2)在移动文本框的时候，最好把"视图"中的"水线"选项打开，这样稿纸上有一个参照物，排版时会更方便。

二、加特殊符号的另两种方法

从Windows 95中的字符映射表选取特殊符号，的确可以在许多文件编辑器中输入特殊符号。但在WORD中，还有更方便的途径。

1.拉下"插入"菜单，选择"符号"，屏幕上会弹出一个对话框。将对话框上的"字体"下拉，选取最后一项："全角符号"。这时，对话框中会出现各种各样的符号。在右边的"种类"中，你可以选择"希腊字母"或"数学符号"等多种特殊符号。

2.Windows 95中，如果使用Windows 95中文版自带的输入法，则可以用"软键盘"来输入特殊符号。在输入法状态窗口的最右边，有一个键盘的图标，这就是"软键盘"按钮。用鼠标右键点击"软键盘"按钮，屏幕上会弹出"软键盘"的列表。选取后就可以使用"软键盘"了。"软键盘"有许多种，包括了字库中所有的特殊符号。这么多种"软键盘"，该够您用了吧！♬

《文件日期与时间换算》之我见

上海　忻一鸣

1997年第5期中登载了赵效民关于日期和时间的转换方法的文章，和实际情况稍有出入，如原文中第2个例子（即1998年11月23日）的换算方法是错误的。本人在编制目录维护工具的C程序过程中，曾进行过日期和时间函数的验算，所得到的方法可能更简便些，更适合在程序中引用。（为方便计，引用了原文的部分例子）

一、给定日期到DOS数值的换算

1.时间数值＝时×2048＋分×32

例如：15:47换算

15×2048＋47×32

＝43335＝7DE0（十六进制）

2.日期数值（年－80）×512＋月×32＋日，其中80指1980年

例如：1998年11月23日换算

＝(98－80)×512＋11×32＋23

＝9591＝2577（十六进制）

二、给定DOS数值到日期的换算

1.时间数值

时＝数值/2048，分＝数值%2048/32

（数值%2048代表该数值除以2048以后的余数）

例如：32224换算成时间

＝32224/2048:32224%2048/32

＝15:47

2.日期数值

年＝数值/512＋80，月＝数值%512/32，日＝数值%512%32

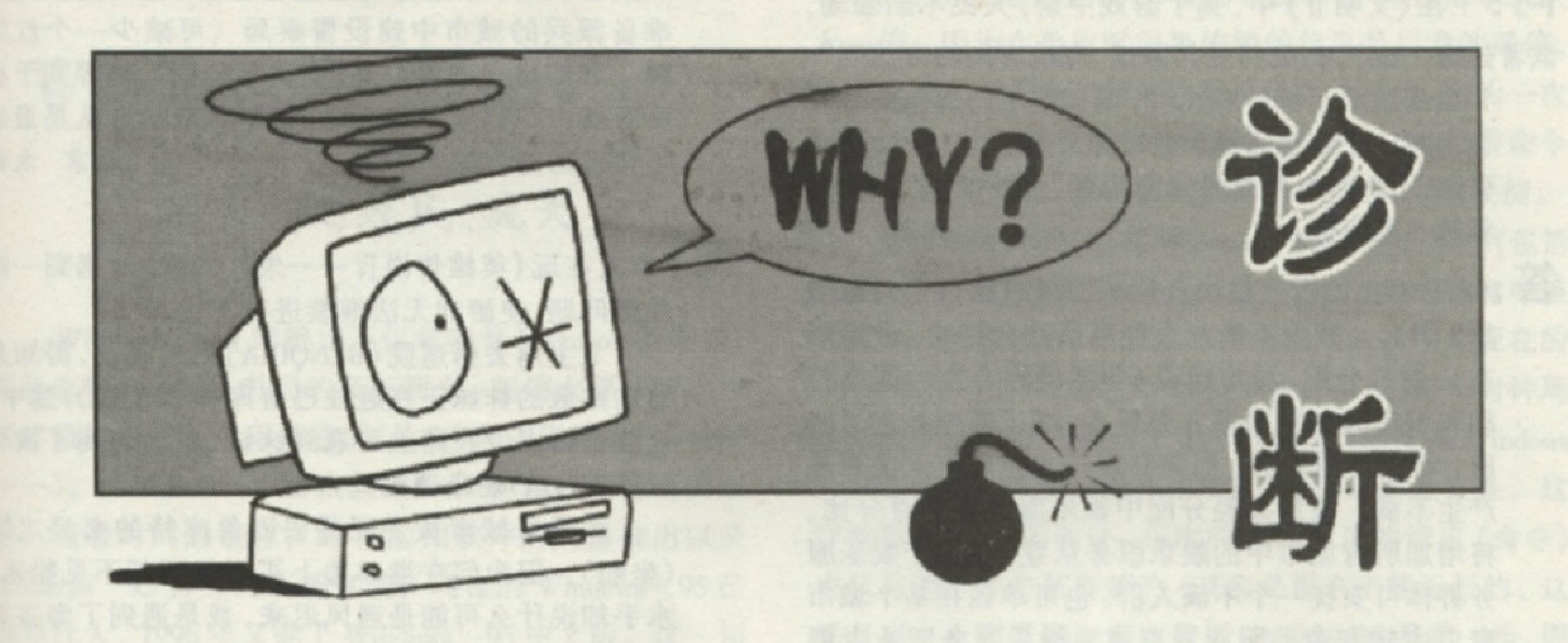
例如：9591换算成日期

＝9591/512＋80:9591%512/32:9591%512%32

＝1998年11月23日

请大家注意，转换中有大量的32、512、2048等2的整次幂，因为设计程序时，做这些特殊数值的除法、余数时，可以用右移、逻辑等位操作来代替，而CPU做位操作的速度远远快于做乘、除、余的运算速度，对于大批量的目录操作来说，非常节省时间，有加速作用。

另：《文件日期与时间换算》的原作者赵效民也来信说明他原稿中的错误，并给出了修正方法。原文中给出的计算公式M×32＋D＋31应改为M×32＋D。在此，他也借本刊向广大读者致歉，并对纠正他错误的忻一鸣致以深深的谢意。♬



问：我是自学 Turbo C 2.0，但按照书本的方法（书本只是非常简单地讲，不是很清楚）编译，只能将编好的程序编译成扩展名为 OBJ 文件，却不能编译成 EXE 文件，希望能讲解编译成 EXE 文件的方法（最好详细点）。 广东 黄卓鸿

答：其实很简单，在 Turbo C 2.0 的编译环境里按下 F9 键即可。 北京 盛风

问：MMX 的 CPU 有无 3D 加速功能？是否要另购配件？若 MMX 有 3D 加速功能，那么 3D 加速卡还有用吗？ 北京 读者

答：现在很多人认为 MMX 是个万能的 CPU，有了它就不用声卡了，不用显卡了，不用……总之是全代替了。这是真的么？其实 MMX 的 CPU 只是增加了与多媒体有关的 57 条指令，而这 57 条指令并非专门针对 3D 功能，其实有很多工作没有必要交给 CPU 去做，所以即使有了 MMX 的 CPU，仍然需要 3D 加速卡、声卡、显卡等周边设备的支持。

北京 周游

问：进入 PCTOOLS 以后，想修改，可是全是一些令人费解的图案，实在令我丈二和尚摸不着头脑，请问这是怎么一回事？应该怎么解决？ 湖北 豆子

答：按一下 F1 键即可，实际上这个键是切换文本模式和十六进制代码模式的功能键。 北京 盛风

问：在玩《暗黑破坏神》时，遇到以下难题，希望不吝赐教。

1.在平时如何增加三防（防魔、防火、防电）。

2.如何完成治理水源污染的问题。

3.最好的武器、防具在铁匠处能否买到？

4.从第四层下到第五层入口处有一小怪物，它要什么？

5.听说在第五层有三块宝石，放在架子上可得一宝甲，那么架子在哪儿？

6.女巫要的蘑菇在地下还是在地面上的树中某处？

7.在头盔及手腕旁所放的物品是什么？有何作用？

北京 陈晓

答：1.升级以后是无法增加三防，只能靠武器或防具增加。

2.当接到这个任务后，在地下二层的某个房间的门就会打开，进去后把里面的敌人全部清干净就可完成这个任务。

3.最好的武器、防具应该是金色装备，可惜的是这种装备在铁匠处是买不到的，只能靠拣东西或是完成任务才能得到。

4.那个小怪物要的是酒店老板的招牌，但是最好不要给它，因为那样你就会少拿一件宝物。把招牌还给酒店老板再去找它，它会招出一堆怪物攻击你，杀掉它们就可以得到它的装备了。

5.之所以你没有发现，是因为《暗黑破坏神》中的任务是随机的，所以你这次的进度是没有这个任务的。

6.女巫要的蘑菇是在地下，黑黑一团的东西即是。

7.那些物品是饰物，它们有附加属性的功效，所以是非常重要的道具。 北京 盛风

问： 1.在《文明Ⅱ》中，到了游戏中期，人民不断暴动，试着建造 TEMPLE，但仍受其困扰，有没有别的方法吗？

2.当部队派至城外驻扎时，城市菜单的部队图标下会出现一个红色盾牌，有时甚至是两个，还会因此引起人民暴动，这是什么意思呢？如何解决？（1997年第5期问诊）

江苏 朱晖

答： 1.暴动由城市人口中“不满”人群（由红色肖像表示）引起。减少不满意人群可从社会制度（政府形态）、财经分配、城市建设（包括世界奇迹）、军事行动和城市人口规模等方面着手。组成原教旨主义政府，将无不满人群，而共和或民主制度下人民更易产生不满。增加财经分配中娱乐服务业的百分比，将增加所有城市中的娱乐服务从业者。每个娱乐服务群体可安抚一个不满人群。也可单独在某个城市窗口中转变劳动职业者群体为娱乐服务职业者群体。建设庙宇、教堂、大剧场和世界奇迹中的空中花园、祭司神殿与巴赫大教堂可不同范围，不同程度地转变不满人口。建成世界奇迹米开朗琪罗教堂等同于在所有城市中建设了教堂。而建有莎士比亚大剧院的城中，人民会永远满意。在集权专制、封建君主和共产主义三种制度下，城中驻军达到三个单元时，该城将实行军法管制：每多出一个驻军单元，便可压制一个不满人群。通常情况下，不满人群是随着城市人口增加而出现的，因此减少人口（生产拓荒者或工程师）也是个办法。

2.在共和或民主制度下，人民反对侵略扩张。红色盾牌表示该军事单元的行动已超出了防卫的需要。在共和制度下，每个城市除可有一个隶属的军事单元任意外出外，每一个军事单元（不包括间谍）离开友城（己方的城市）而又不在距友城（包括同盟国的城市）三格以内的堡垒中时，就会产生一个红色盾牌。每个红盾牌使一个人口群体的态度变成不满。民主政府执政会使条件变得更苛刻：任何外出又不在距友城三格以内的堡垒中的军事单元都会产生两个红色盾牌。对此，为防止人民暴动，除1.中介绍的办法外，下策是推翻现政权建立非民主和共和政府；中策是马上建造堡垒；上策是预先在准备派兵的城市中建设警察局（可减少一个红盾牌），如能建立世界奇迹“妇女参政权”，则等同于在所有城市中建立了警察局；撤军或遣散部队是最后不得已而为之的下下策。

北京 太格

问： 本人在玩《英雄传说Ⅳ——朱红の雪》时遇到一些关键问题，使游戏无法继续进行下去。

1.主角去修道院（BENQUIA）见过院长，得知其自幼离散的妹妹正在赶往巴鲁库特（VALKD）途中，经院长指点说在路上可遇到妹妹，但为何到了拔娄亚（BAILOA）还未遇到其人？

2.港口城市拔娄亚是去巴鲁库特的必经之路（坐船），但为何在港口边上买了船票却不见船来，水手却说什么可能是遇风迟来，或是遇到了海盗等等。如何才能使船到来？

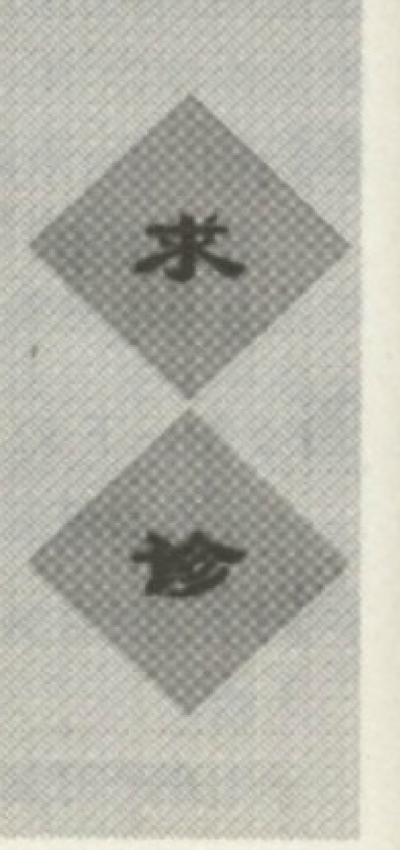
3.在世界地图上，城市可鲁那（KORNNA）上方有一个寒冰神殿（LACIE SACRC），但进入可鲁那却无通向寒冰神殿的路，为何？（1997年第5期问诊）

湖南 贺秋元

答： 有可能是少做了两件事所至：一是从修道院回新伯伦再往上走出村时，会有人请你找一个女孩雪依，她在山中葡萄丛林中（花园之丘左边，多看看路上的指示牌）；二是在矿山城市吉亚与警卫谈话会被要求检查锅炉（5号锅炉要从下水道走），检查完后出城会发生与邪教徒遭遇及救人等一系列事情。之后去拔娄亚，在码头看到亚宾的妹妹艾依梅上了船，先行去了第二块大陆，亚宾一行乘第二艘船。途中艾依梅的船遇到了海盗，一场英雄救美自然少不了。打完仗，兄妹自然相认。

当兄妹相认后，亚宾萌发了将剩余的四大神器都送到巴鲁库特去（麻烦的开始，也是真正故事的开始）。当艾依梅被杀后，亚宾在真实之岛看到四幅画（一定要仔细看），此时再去三大祠堂，打败三大精灵，此时去找一位特定人物（多注意人物对话），接着便可去寒冰神殿了。

上海 庄仪



一、最近我在玩《魔影哈雷》时遇到了一些棘手的问题，我在小镇各处几乎都走遍了，在图书馆看到手稿上说：『……手枪被改为来福枪……事实就在表面下……』，而我在另一屋中发现一支来福枪，但提示说字太小得用放大镜看，那么如何才能得到放大镜并使用呢？另外，我还在镇边发现一口井，不知可否下去？墓地也能够进去么？

辽宁 阿霖

二、我玩《暗黑破坏神》已经有一段时间了，可是从没有看到过『基督启示录』这本魔法书卖（我选的是魔法师），只拣到过一个卷轴，那么到底有没有这本书呢？还是级别要到一定程度才能看到？我已经学全了魔法栏前三栏的魔法，但是在魔法栏的第二栏第一个总是空着，那么这个魔法到底是什么呢？

北京 周湃

三、《坏蟑螂》中最后到推烟头的情节，但是无法把烟头推下去，而周围也没有可以借助的东西，不知如何是好？

山西 韦郎

Windows 95 释疑(上)

北京 赵效民、庞大

Windows 3.1的推出不仅意味着Microsoft的兴起，更标志着Windows时代的真正到来。相信大部分同仁在日常操作中已经离不开它了(什么?你还没用过?不会吧……)，而Windows 95的发布无疑是1995年的重要新闻。随着时间的推移，32位应用软件的大量推出以及Windows 95自身的不断完善，现在的Windows 95已成熟壮大，1996年又推了Windows 95中文版。这一切都预示着从Windows 3.X向Windows 95“移民”时刻的到来。然而，面对着Windows 95新颖的界面和突然增多的功能，大部分用户仍有一定的“恐惧”或“戒心”。其实，不管Windows 95的性能到底如何，毕竟已经成为新一代的OS(操作系统)标准，从不断涌现出的标有For Windows 95(很少见到有标For OS/2 Warp)的应用软件就可以看出这一点对于她的评价可以说是见仁见智，在此笔者并不强求各位，如果这篇文章能在你选择或使用Windows时起到一些辅助作用的话，也就达到本文的目的了。

广告上总说16位、32位什么的，那么什么是32位?它代表什么?32位OS有什么好处?

我们知道，现行的计算机通用字符(也称信息交换码)有256个，这就是众所周知的ASCII码。由于计算机是以0或1来交换信息的(也就是二进制数)，这些ASCII字符也是用一堆0或1来表示的。用多少位二进制数才能表示256这个数字呢?是8位，也就是说一个字符由8位二进制数码表示，说得精练点就是8位代表一个字节(一个字符相当于一个字节)。在计算机内部，信息(包括命令)的交换是以字节为单位的，也就是一次至少传送8位信息，这也是为什么位数总是8的整数倍的原因。每次传送的位数越多，处理的信息也就越多，因此多少位是计算机性能的重要指标，现在的CPU从386开始就是32位的了，说明它一次能接收四个字节的信息。但由于软件大多是16位的，每次只能发送两个字节的信息，所以并没有发挥32位处理的性能。需要注意的是这里所指的每次接收/发送多少个字节与CPU的运算速度无关，它们是两个不同的概念。

为什么需要32位的OS就是从发挥CPU潜能的角度出发的。由于对CPU各种指令、命令最终都是以0、1表示的，所以理论上讲32位的系统将比16位的系统快上一倍，因为在单位时间里传输的信息是后者的两倍，这对于提高多任务工作的性能是显而易见的，因为一次可以接受两个16位命令代码。此外，32位还预示着命令将会更多、更丰富，这会使我们的操作更为方便、快捷。

通过笔者的测试，在Windows 95下运行程序(包括16位的)的速度虽然不会比以前快两倍，但的确有明显的提高，这说明32位的威力并不是吹的。但是现在的OS大部分还是DOS，它是16位的操作系统，每个时钟周期只能并向CPU传递两个字节的信息，即使是Windows 3.X也只能在个别的操作中实现32位的信息交换。这样就算是32位的软件，每次向DOS发送的请求(命令)也只有两个字节是有效的(其实是根本不能运行的，这里只当一个例子讲)，所以使用32位的OS是第一步，因为它是应用软件与CPU之间的桥梁。现在普及型CPU的32位性能已经十分优秀(如Intel 的PENTIUM)，采用32位的OS也就势在必行了。其实，32位的OS早已出现，例如UNIX、LINUX和Windows NT，但他们都没有在大众领域里流行起来。Windows 95与OS/2 Warp是较为“大众”的32位OS，其中Windows 95在这一点上的表现得更为突出。

听人家说，Windows 95只不过是DOS+Windows 3.X+Win32s，没什么了不起的，真是这样的吗?

这个嘛……，你说对了1/3，对于Windows 3.X我们可以认为是DOS的一种外壳，只不过这个外壳十分强大，但它对DOS还是有依赖的，尤其是OS底层的某些操作(如内存管理和磁盘访问)。Win32s是Windows 3.X的增强软件，它为Windows 3.X提供了一个外壳，作用是产生32位程序仿真运行的环境，因为Windows 3.X的系统内核是16位的，不能直接运行32位程序。但有些要求严格的32位软件(不包含任何16位程序代码)并不承认这种组合，拒绝在“模拟”环境下运行。

现在再看看Windows 95，在广告中总强调它是32位的操作系统，这一点大家已有深刻的印象。Windows 95的系统内核的确是32位的，这就与Windows 3.X+Win32s有了不同，在Windows 95中可以运行32位软件，而不用担心被拒绝。另一方面，在Windows 95中由于内存以及其它系统资源管理方式的突破(动态系统优化)，使系统的运行更加稳定并富有效率，系统资源可以得到最大的利用，最重要的一点就是大大加强了DOS虚拟机和多任务的工作能力，对系统的维护能力也完善了许多，由于程序的运行错误而造成系统彻底死机的现象已大大减少。这就等于提高了你的办公效率，是Windows 3.X完全不能比拟的。此外，即插即用、自动运行

等功能使日常的操作变得轻松而富有乐趣，这些是 Windows 3.X 所明显欠缺的。

不过，Windows 95 也是对 DOS 有所依赖的。从 Windows 95 的结构来看，它有点象在 DOS 的 AUTOEXEC.BAT 中加上一行 WIN。启动时，还是 DOS(Windows 95 内含的)先接管硬件，然后再转给 Windows 95。在启动 Windows 95 出现蓝天白云的画面时，按下 Esc 键我们会发现 Windows 95 正运行你的 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 文件，这说明 Windows 95 并没有脱离 DOS 的字符环而完全进入 GUI(图形用户界面)。如果你用过 Apple 公司的使用 SYSTEM 7.XX 的 Power PC，那你就会对什么是真正的 GUI 有深刻的认识了。此外，Windows 95 还提供了大量在字符环境下运行的外部命令，我们有理由认为这是对现有 DOS 的一种延续，要不怎么会有 Windows 95 是最后的 DOS 的说法呢？但是，我们又不能认为 Windows 95 就是 DOS 的一个变种。原本这根 DOS 尾巴是可以夹起来的，但现在却不得不为了兼容以前的 DOS 应用软件而故意露出来。正因为 Windows 95 中 DOS 是“故意”露出来的，所以它不象是 DOS 家族的单独一员，而更象是 Windows 95 招来的东床驸马。事实上，上文所讲的现象只是表面上的一种形式而已，虽然 Windows 95 还离不开 HIMEM.SYS 的帮助，但大部分的 DOS 命令无论是内部的还是外部的都已被更换掉以适应 Windows 95 的新功能（包括 HIMEM)，看看它的 COMMAND.COM 比 DOS 6.22 的大了 1/2，它的 IO.SYS 比 DOS 6.22 的 IO.SYS 与 MSDOS.SYS 的总和还大三倍，我们应该认为那就是 Windows 95，只不过与我们期望的有一定的差距。但话又说回来，真的变成 MAC 机那样的界面，你能一下子适应吗？现在微软公司正在开发 Windows 97，据说它会完全抛弃 DOS 而成为新一代 PC 的 OS，具体会怎样，我们就拭目以待吧。

在使用上，Windows 95 可以给用户提供几个不同版本的 DOS：从 Windows 95 的“开始”菜单中“MS－DOS 方式”进入的是 Windows 95.[Version 4.00.950]，它可以运行一般的 DOS 应用软件，但你的软件中最好别带有底层 DOS 调用的成分，要不然搞不好是要使 Windows 95 崩溃的；开机时按 F8(要求你 MSDOS.SYS 中的 MultiBoot 设置为 1) 选择 6 项或者在退出 Windows 95 时选择“切换到 MS－DOS 方式”进入的 DOS 在使用上就和以前的差不多了，随你运行什么程序都可以；如果你以前习惯用 DOS 6.X 的中文版，那你可以运行 Windows 95 中文版 Command 目录下的 PDOS95.BAT，那套中文 DOS 的版本号写的是 MS－DOS 中文版 7.0，但配套的汉字程序还是 6.22 的；如果你非要以前版本的 DOS，在开机时按 F4 或者按 F8 再选 4 项（对 MultiBoot 的要求同前)，便可以找到你的老朋友，就象根本没有安装过 Windows 95 一样，唯一的忠告是不要运行 16 位的磁盘碎块整理程序，那会给你 Windows 95 中的长文件名找麻烦的。

按我的看法，Windows 95 是很优秀的 32 位 OS，它在我的眼里是很完美的，你说我说得对吗？

怎么说呢，你似乎又有些偏激。Windows 95 是很不错，的确是比 Windows 3.X 进步了许多，但 Windows 95 并不是完美的，它在微软的产品策略中是一个重要的过渡性产品，请正确的理解这句话的含意。可以肯定 Windows 95 不会象 Windows 3.X 那样流行很长时间，因为它是一个“四不象”。

这个过渡一方面是指从字符环境到 GUI 的过渡，另一方面是指从 16 位到 32 位 OS 的过渡。Windows 95 的系统内核是 32 位的，但为了与现有的 DOS 相兼容，在它的内部仍有许多 16 位的程序代码和命令编译器，让你可以在 Windows 95 中运行现在的绝大多数的 16 位软件而没有问题，不过这样做之后使 Windows 95 变得臃肿不堪，其 32 位文件系统的性能发挥得并不完全，这一点只要将它与 Windows NT 相比就很明显了。Intel 专为 32 位 OS 推出的 P6 CPU 在 Windows NT 中比在 Windows 95 中的性能表现要好 30%-50%，证明了 Windows 95 的 32 位系统性能是较差的。

虽然 Windows 95 对系统的维护较之 Windows 3.X 已有长足的进步，但其多任务执行的能力和虚拟机的功能并不完备，仍有明显的缺陷。美国著名的 ZD 实验室曾对 Windows 95、Windows NT 和 OS/2 Warp 三种 32 位 OS 进行了对比测试，结果表明 Windows 95 的多任务能力是最弱的，当一个子任务出现毁灭性的系统底层错误时往往会影响整个系统的运行。然而在一个纯正的 32 位 OS 中是不应该出现这类问题的，因为每个子任务应该是在自己的一个单独的系统环境中运行，不被其它程序影响也不会去影响他们。

因此，我要说 Windows 95 在现有的 32 位 OS 中系统性能是最差的，但另一方面却换来了良好的软件兼容性，这也是 Windows 95 的一张王牌，对一般的用户是有极大吸引力的。在美国，知名的计算机评测机关对 Windows 95 的 32 位性能并不看好，但又不得不承认她是家庭用户的最好选择，而 Windows NT 和 OS/2 Warp 则被更多的推荐给大型企业和机关。微软正在开发的 Windows 97 将在 Windows 95 的基础上进一步完善 32位的系统性能，据说为此还大量参考了 Windows NT

的系统内核(很有可能与 Windows NT 最终合并),然而在软件的兼容性方面就不知又有何表现了,也许这要取决于用户对 32 位软件的使用率了。

到底我应该不应该上 Windows 95?

没问题,首先请你从已有的 Windows 3.X 中运行 Windows 95 中的 SETUP.EXE(使用"文件管理器"或在 Windows 95 的安装盘中直接键人 WIN SETUP),这样就会跳过运行 SCANDISK 的步骤而直接进入安装画面。之后,在检查计算机之前,Windows 95 会问你是使用默认的硬件检测表检查你的计算机的硬件,还是按用户修改后检测表进行检查。在此,请选择第二种,在之后出现的硬件种类列表中将你的计算机中不存在的设备删去,比如大多数台式机是没有 PCMCIA 卡的,你就可以删去这一项(显然,这么做的前提是你必须了解你的计算机都有哪些硬件),这样做可以使检测时间大大缩短。在最后,Windows 95 会问你是否建立启动盘,你可以不用现在建立,所以选择否(但要记住以后要制作一张),这样就直接进入拷贝文件阶段了,如果还觉得不够快,那么就在 Windows 95 问你是否备份以前 OS 的系统文件时,选择否,不过这样做之后如果想再卸载 Windows 95 就只能靠你的双手了(三思,三思……)。据笔者的经验,最多可以使安装时间缩短三分之一,我最快的一次安装只用了 15 分钟。怎么样?满意了吧。

我马上就要安装 Windows 95 了,你还有什么建议吗?

当然有,如果一切按默认安装的话,Windows 95 将自动覆盖计算机中原有的 Windows。虽然 Windows 95 的兼容性是有目共睹的,但还是有"漏网之鱼",而且它的某些新功能在有些时候甚至起到了反面作用(比如普遍存在的光驱降速问题),这对运行现有的软件是很不利的。因此,我们要留一手,以免我们心爱的软件被 Windows 95"六亲不认"或者性能的发挥大不如前了。怎么做呢?最简单的就是用最简方式再装一套 Windows 3.X,让 Windows 95 覆盖它。这样就留下了原来的 Windows 3.X。在安装 Windows 95 时,Windows 95 会将当前第一个找到的 Windows 子目录当做自己以后的目录,而对另一套 Windows 不会有任何的影响。所以可以在 Windows 95 问你安装目录时选择其它目录安装,保留以前的 Windows 不被改变。

在安装了 Windows 95 后,它会删除 DOS 下的大部分命令,或用 DOS 7.0 版本的命令取而代之。这为以后切换回旧版本的 DOS 使用带来了一定麻烦。如果希望保留旧的 DOS,可以先将它备份到其它子目录下。

怎么优化 Windows 95 呢?

答案是不用优化(我没写错,你也没看错)!因为这一切 Windows 95 已经都为你做了。你不用设立文件交换区,因为 Windows 95 在运行时会自动选择一块足够大的连续的硬盘区用于文件交换(所建立的 WIN386.SWP 文件一般是删不去的),而且 Windows 95 会利用系统工作的间隙进行交换工作以不影响当前程序的运行。你会发现有时硬盘自己亮了起来,而你并没有进行硬盘操作,不用担心,这说明 Windows 95 正在后台为你"操劳"呢。你不用设置 32 位模式,因为 Windows 95 本身已是 32 位的了,如果想用 16 位模式倒得麻烦您亲自动手(你不会这么干吧……)。你不用为 Windows 95 建立内存盘,也不用为磁盘加设缓冲区,Windows 95 会根据运行程序的需要自动的在内存中划分出一块区域完成这些任务,而且这些工作也是在后台"默默"进行的。由于这些在硬盘、内存中所划分的区域每次不是固定的,而且大小也在不断变化,所以叫做动态系统优化(Dynamic System Optimize),这样做的好处很明显,它可以随时根据需要分配系统的资源,使系统的工作效率始终是最高的,这也是 Windows 95 以及所有 32 位 OS 的一大特色。

我还是怀念 Windows 3.X 的用户界面,能不能在 Windows 95 中实现这个愿望?

哟,不要说得这么可怜。这个小要求很好解决,而且有三个途径:

1. 在安装 Windows 95 过程的后半部分,Windows 95 将询问你计算机的设置,同时会出现一个表,这是 Windows 95 对你计算机硬件检测的结果,查看这个表,我们会发现有用户界面一项,系统默认是 Windows 95 的界面,用鼠标双击它,就出来一个选择栏,从中我们可以选择 Windows 3.1 界面。

2. 如果已经安装完了,我们还可以编辑 SYSTEM.INI 文件,寻找 Shell = Explorer.exe 这一行,它是在 [boot] 一栏中的,将 Explorer.exe 改为 Program.exe,然后重新启动 Windows 95,你就会看到你怀念已久的程序管理器、主群组、附件了。

3. 打开"我的电脑",在 Windows 95 的目录下找到 Program.exe,然后用鼠标的右键点击它,这时会出现一个菜单,选择属性,之后出现一个对话框,选择快捷方式,在快捷键一栏中按一下你所选的字母,比如 P,这时此栏中就出现了 Ctrl + Alt + P 的字样,点击确定。以后,只要按 Ctrl + Alt + P 就可以弹出你喜爱的程序管理器了,这个方法的好处是运用比较灵活,想用就按下快捷键而不占程序项,因此这也是我推荐的方法。当然你也可以将它拖到桌面上,以后单击图标就可以进入。

大众软件服务快车

市　场　星　云

（本期广告索引）

可在读者服务部邮购的刊物

品名	零售价	挂号费	快件	特快专递
配套磁盘	10.00	2.5	6.00	25.00
增刊	22.00	2.5	22.00	35.00
配套光盘	45.00	4.5	13.00	25.00
1996 年合订本(下)	25.00	3.00	28.00	45.00
1997 年合订本(上)	25.00	3.00	28.00	45.00
配套光盘(二)	45.00	4.50	13.00	25.00

征订启示

《大众软件》1997 年合订本（上）预计将于 1997 年 7 月中旬上市。在参考了广大读者的反馈意见后本书将沿袭《大众软件》1996 年合订本的风格，在某些细节上有所修正，以方便读者收藏和查询。零售价:25 元。

同时大众软件配套光盘总第二期作为《大众软件》1997 年合订本上的配套光盘发行。其中除 15 至 23 期的配套磁盘的全部内容外还有大量最新的共享软件和游戏的 DEMO，另外还特别收录了《大众软件》1995 年合订本的全新多媒体版。**本光盘定价 45.00 元。**

凡在 1997 年 7 月 15 日前汇款预订的读者均享受九折优惠价，邮费免收。在 1997 年 8 月 15 日前汇款邮购的读者**免收邮费**。汇款时间以汇款单上的邮戳日期为准。

读者服务部寄语

《大众软件》读者服务部总部——北京晶合顺达计算机公司是与《大众软件》同时诞生的经营实体，目前《大众软件》发行量已越20万册，同样《大众软件》读者服务部的服务对象也上升到20万，杂志社及服务部的全体工作人员真诚的希望当您成为《大众软件》读者的同时，我们的服务也到了您的身边。希望您不再为买不到正版软件而发愁，不再为遇到问题无处咨询而忧虑，不再为汇款寄出后长期无音信而担忧，不再为所购产品出现问题时无处解决而烦恼，不再为找不到能与之进行软件知识交流的人而孤独……。我们创建读者服务部就是为了让您多增加一位朋友。我们在全国各地设立分部就是给您提供便利。

大众软件读者服务部为全国性的连锁组织，主要以《大众软件》的读者为服务对象，除推广销售各种正版软件外，还替读者分忧解难。当您想了解《大众软件》时，全国各地的服务部也许能给您满意的回答。欢迎您光临当地的读者服务部，更欢迎您对服务部的工作给予批评和建议。

《大众软件》读者服务部全国分布情况：

截止到本刊发稿时止，已在全国正式设立了42家分部，另外几个城市的服务分部正在筹建中。

《大众软件》读者服务部的业务范围：

对广大读者提供免费技术咨询服务；

销售各种正版家庭实用软件，办公软件；

搞好各种读者联谊活动；

及时传播国内外，厂家产品信息，通过"首发式"等活动支持软件产业的发展；

及时将一些软件精品介绍给广大读者；

北京总部除上述业务外，还向全国读者提供各种软件邮购业务，杂志邮购业务。

我们的目标是将服务部办成读者之家

感谢朋友们的支持和理解，祝朋友们夏日愉快！

另外，再告诉大家一个好消息：我们将成立大众软件读者联谊会，现向全国各地读者就联谊会具体的组织办法及活动办法征集意见及建议，希望广大读者来函与我公司信息部联系。

《大众软件》读者服务部
晶合顺达计算机公司

97 上半年部分软件概览

亲爱的读者朋友们好：

服务部的全体同仁与朋友们一道在紧张忙碌中又度过了上半年，首先祝朋友们能在轻松愉快中度过炎热的盛夏，特别是大中专学生、少年儿童及家长们能使紧张半年的神经得以放松。

最近又接到了许多朋友们的来信，有的寻问上半年家庭软件的上市情况，有的寻问哪些教学软件适合应试复习，哪些软件旨在提高素质，增长知识面；有的来信寻问刚刚购置的电脑应配备哪些基本软件，如何使全家人既可利用电脑学到各自所需的知识，又配有符合自己胃口的休闲软件；还有很多朋友面对新上市的很多娱乐软件不知哪一款能物超所值，真正不上当，等等。来信较多，因为时间关系不能一一复函，在此深表歉意，同时利用这个机会将上半年我们所接触到的部分软件向朋友们作简单介绍，希望能使您满意。

首先还是从家庭购买电脑后应配有哪些基本软件说起。

●基本入门：初识电脑的朋友，对"DOS"、"WINDOWS"、"内存"、"硬盘"等等为何物，如何使用等不甚了解，以下几个计算机教学软件将带领您进入广阔的电脑空间：《软硬件一点通》、《计算机基础全面速成》、《计算机操作与上机指导》、《开天辟地》。

●文字处理：WINDOWS 窗口下的两个实用软件"WORD"和"EXCEL"是众所周知的，它可以解决普通文件编排、表格处理等很多日常办公室业务，是学生、家长及年青朋友们都应知晓或掌握的。而这类教学软件市场上有多种，其中较为实用的有：《跟我学用 office 》、《用多媒体学 WINDOWS》、《Win3.2 Word6.0 Excel5.0 用法详解与举例》。

●排版与输入方法：此类软件有 96 年上市的《理德轻松排版》和今年上半年推出的《自然码 6.0》。

●如今计算机网络已被越来越多的人所关注，进入网络世界可以捕捉到全球各种最新信息，那里是五彩世界，信息与知识的海洋，如何掌握上网技术是众多朋友来信所提及的话题，以下软件也许不会使您失望：《Internet 宝典》、《Internet 导航》、《Internet 重要网址》、《Internet 轻松上网教程》。

●近期推出的适合少年儿童益智类的软件有许多，其中《恬恬和小旋》、《鲸的世界》、《海洋探秘》等软件，不失为精品。

●有助于假期里复习、巩固课堂知识的软件有：《学友复习测试系统》、《小学语文一点通》、《家庭同步学初中语文/数学》及牛津剑桥公司 7 月份将要推出的《初、高中化学》系列教学软件等值得参考。

●《轻轻松松背单词》、《初中英语复习大全》、《英语捷径》、《英语直通车》、《轻松说英语》及"美国之音"原声《中级美国英语》教程等可能会为爱好英语的朋友们所喜爱。

●对于参加高考的学生和盼望孩子报考适合专业的家长们，欲了解全国各高校所设专业和招生情况，可以看一看《高考咨询软件 97 学生版》。

●爱好音乐，想提高自己对音乐的欣赏能力，想指导孩子音乐学习者可观注一下《音乐殿堂》和《音乐之旅》；喜欢诗词艺术的朋友可浏览一下《大唐诗录》。

●娱乐软件可供选择的余地是最大的：赛车游戏有《生死赛车 POD》、《极品飞车Ⅱ》；模拟类有《烈火战机》、《傲气雄鹰 97》、《长弓阿帕奇》；射击类有：《生化悍将Ⅱ》；动作类有：《古墓丽影》；战棋类的有：《炎龙骑士团》系列；冒险解谜类的有：《福尔摩斯—玫瑰纹身》。

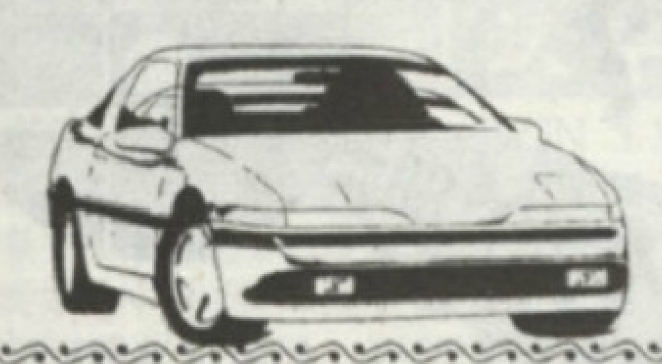
以上产品仅供读者朋友们选购软件时参考，如果您身边有软件行家，最好还是听一听他们的意见。另外近期上市的软件品种较多，宣传与实际不相符的也时有发生，对有些软件，如能先看一看其 DEMO，或是使用一下试用版、试玩版，实际体会一下该软件是否名符其实，而后再购买，我们认为是今后广大消费者在购买软件时应考虑的。希望 7 月份推出的第二张《大众软件》配套光盘中载入的部分试用版、试玩版，软件能给您以帮助。

最后回答部分读者来信中关心的大众软件读者服务部全国分布情况和业务范围，我们还是用读者服务部寄语来告慰朋友们吧！

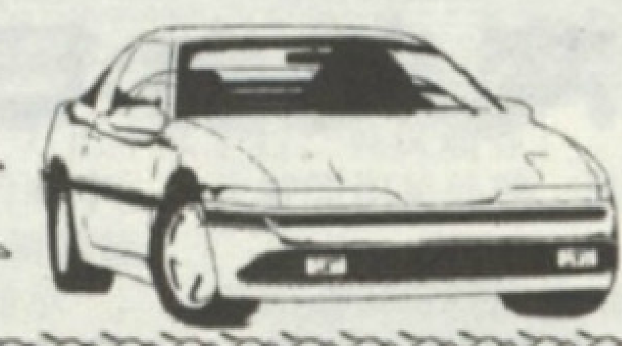
读者服务部全体同仁敬上

赛事预告

为了丰富暑期生活，让读者过一个轻松的夏天，《大众软件》读者服务部将于今年七月至八月举办《生死赛车》和《绝地风暴》(即 KKND)联线大战。此次活动由电子艺界公司和大众软件杂志社主办，由晶合顺达计算机公司和中国电子物资进出口公司协办。届时比赛优胜者将获得丰厚的奖品。参赛报名详细情况请到当地大众软件读者服务部查询。



生死赛车



《生死赛车》三省市大赛

法国 Ubi 公司为了配合**《生死赛车》**在中国市场的发行，在**今年七月份将在北京、上海、广州**三大城市举办《生死赛车》的联线比赛。比赛将在联机网络环境下，以淘汰赛的形式进行。法国 Ubi 公司就此项赛事准备了大量的奖品，届时参加比赛并拿到名次的车手将会获得**意外惊喜**。具体报名参赛详情请与当地大众软件读者服务部及《生死赛车》经销商联络。报名参赛者以购买《生死赛车》者优先。

大众软件《生死赛车》全国赛

在 Ubi 公司举办《生死赛车》比赛的同时，大众读者服务部还将就法国 Ubi 公司为我杂志社设计的第十七赛道即**神秘的大众软件赛道**在 7 月 7 日至 8 月 24 日举办**《生死赛车》大众软件赛道比赛**，届时读者可凭带有大众软件标识的生死赛车及大众软件参赛证到当地读者服务部就近参赛。详情请读者与当地读者服务部联系。

自然码V6.0增强版

再创汉字输入新纪元! 给您万分惊喜

★共享支持DOS、中/英文WIN 3.X、WIN 95（UCDOS、中文之星、四通利方、方正中文平台、英汉通等）。增加屏幕抓词，剪切板取词，动态调频，手动调频功能。可以删除内部字词，调整先后顺序，优化智能相关处理，重码选择率更低，输入速度更快。针对WIN 95的特点，支持中文DOS小窗口和多任务等新功能。
★新增全拼和双拼混合输入方式，普通人无需专门学习，不会拼音可选择"韵音提示"，只要知道声母就能使用。可仿真四通双拼编码，WPS拼音和双拼用户可直接可用。不认识字可用形码查询功能找到。
★全新多词库方案：成语、地名、医学、法律、出版、文学、金融财会等，在使用中可随意组合，任意搭配，率先解决重码、词组量和输入速度不能兼顾的难题。WIN下最多可安装256个词库，同时可选用16个词库。
★增强版提供全新"小帮手"自动调频辅助新工具，常用字词不用选，自动排在最前面。

7月20日在京与北京计算机教育培训中心联合举办自然码6.0师资面授班（全国），课程4天。发培训合格证书，有代理资格，学杂费450元（含自然码6.0增强版软件和培训资料等）
地址：北京地安门黄化大街5号(100009)，请索取招生简章 电话：0104031608,4078663 薛淑良

代理：全国各地连邦软件专卖店(010-62628618,62620375)、赛乐氏连锁店(62174107)、郑州洪涛(0371-6247744)、东方神英(010-62569201)
咨询：010-64210761 E-mail: nature@public3.bta.net.cn http://www.hotsoft.co.cn BBS:010-68826024, 64237461
地址：北京市和平里七区34楼2门302号 周志农 邮编100013 （升级请在6月30日前尽快办理）

连续雄居连邦软件排行榜家教类第一名

连邦软件专卖店及各地分店：62628618

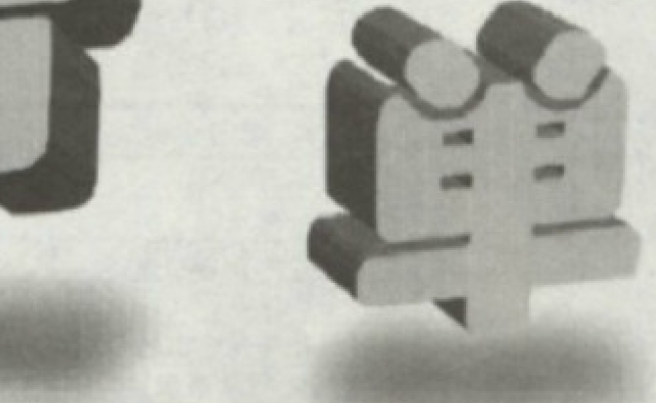
中教：62649120	万众力合：62649133
赛乐士：62174107	昆明黑马：5146711
上海农工商：63226198	广州南方：84204166
北京里仁：62615307	北京正普：62184176
上海郁隆：63226211	广州金碟：87582576
天津正版：23287186	电脑报社(重庆)：63876722
乌鲁木齐华鼎：4816658	哈尔滨希望：2510446
沈阳南湖天极：3887906	沈阳希望：3909650
武汉天河：7874577	西安奔腾：7883571
陕西辉煌：7801033	



精品软件以内涵取胜



轻轻松松背单词



78元/套

软件特点

- ●真人发声：大学英语口语老师朗读单词和词组，读音准确，清晰流畅，录音量达24盒音带；
- ●精选例句：常用8000单词例句及翻译；
- ●支持鼠标：界面美观，操作方便；
- ●方法科学：软件作者热爱教育工作，具有丰富教学经验，经数十万用户四年多的使用，证明本软件的17个功能非常符合记忆规律，从不同方面强化记忆，构思巧妙，灵活系统，特别实用；
- ●字典有声：模糊查询更有新特点；
- ●系统开放：用户自装单词时可反查音标，词意并有读音；
- ●词库丰富：词库多达56个，从小学至GRE，多个专业，应有尽有。

小学英语
初中英语
高中英语
高自考英语
大学英语
GRE词汇进阶
新概念英语
托福600分
词频统计词库
许国璋英语
外贸英语
医学英语
电脑专业英语

北京蒲公英教育软件有限公司

地址：北京市海淀区民族大学北路14号写字楼201室
电话：010-68485742
邮编：100081 联系人：乔梅
欢迎邮购 免邮费

超星光盘图书馆

光盘名	单价	光盘名	单价
电子工程手册：电子元器件篇（含18本书）	100	中医典籍：本草医方类	198
电子工程手册：集成电路篇（含18本书）	100	中国古典名著大系：（11部小说）	48
计算机图书（一）：微机操作指南（含53本书）	60	多媒体英语小说《简爱》	98
计算机图书（二）：DOS与WINDOWS（含38本书）	60	多媒体英语小说《茶花女》	68
计算机图书（三）：网络与多媒体（含45本书）	60	多媒体英语小说《艰难时世》	68
计算机图书（四）：计算机硬件与维护（含39本书）	60	多媒体英语小说《红与黑》	68
计算机图书（五）：数据库（含41本书）	60	多媒体英语小说《野性的呼唤》	68
计算机图书（六）：计算机语言（含46本书）	60	多媒体英语小说《理智与情感》	68
中华档案文献盘库：120张盘	36000		

隆重推荐：

《多媒体英语小说系列》光盘，声音纯正清晰，界面优美，内置英汉字典，鼠标即点即现，英汉对照功能，帮助你彻底理解原文，全程 BBC 和美国录音，可使你从头到尾听完整本小说，并可进行听力测试。

另有 500 种正版光盘，目录备案，诚征分销和代理，欢迎咨询、邮购。

北京市超星电子技术公司
电话：(010)62533623，(010)62636344 传真：(010)62533623
地址：北京市海淀区万泉河路 60－4 号
E－Mail：supestar@ht.rol.cn.net
邮编：100080
联系人：韩东学，张磊，陈伟

智佳"一点通"CAI 多媒体光盘软件

——教育软件新时代——

学电脑用软硬件一点通

全国计算机等级考试辅导

《全国计算机等级考试辅导》是由北京工业大学计算机等级考试中心围绕国家教委计算机等级考试大纲研制的集数学、交互式训练为一体的大型计算机教学软件，全套软件共分四级，其中一级主要内容有：计算机基础知识、微机系统基本组成、硬件介绍及组装、操作系统实用基础(含 DOS 和 UNIX)、数据库应用系统、WINDOWS95 入门与精通、等级考试模拟训练等十大功能模块。

该软件采用大量图片和动画资料，广播级配音讲解，实现了强大的交互式教学与训练功能，使用户以很少的时间掌握等级考试的内容。交互性，娱乐性，模拟题的实践性是该软件一大特色。

全国计算机等级考试辅导 1－4 级题库

《全国计算机等级考试 1－4 级题库》是由北京工业大学计算机等级考试中心围绕国家教委计算机等级考试大纲研制的计算机教学软件，内容包括：BASIC 语言、C 语言、PASCAL 语言、汇编语言、接口、FORTRAN、数据库，软件工程。

初中英语一点通

《初中英语一点通》按照最新教材开发，主要内容包括：学习中心（课文的朗读、分整篇读、单读），每课的要点、语法、翻译、练习、关键词、句子的讲解），综合练习，课外阅读、字典、综合统计等功能，与 96 新大纲同步，按教材编排顺序，逐一详细讲解练习，美国专家配音效果。

多媒体制作一点通——精通 AUTHORWARE3.5 篇

本软件是由北京工业大学计算机系的近十位有多年多媒体开发、教学经验的教师共同研制。包含多媒体创作的总体介绍、多媒体开发平台 AUTHORWARE 两大部分。详细细致地对多媒体开发平台 AUTHORWARE 的每一菜单、每一工具进行了讲解，对一些复杂的交互、超媒体图标进行单独介绍，逐一讲解举例，使您在几天内就能掌握多媒体创作的全部过程。

媒体制作一点通
——精通 PHOTOTSHOP & WINDOWS95 篇

本软件是由北京工业大学计算机系的近十位有多年多媒体开发教学经验的教师共同研制。包含作图工具 PHOTOSHOP 和 WINDOWS95 两大部分。多媒体做图工具 PHOTOSHOP 的内容包括：每一工具、菜单的讲解、制作各种字体的详细讲解、对图像的特殊处理等。WINDOWS95 的主要内容包括：WINDOWS95 使用基础、文件夹和磁盘管理、打印管理、增强的附件功能、WINDOWS95 特色工具、控制面板等。

软硬件一通（详细介绍请看《电脑爱好者》杂志 97 第 1期）小学语文一点通(详细介绍请看《电脑爱好者》杂志 97 第 1期)

北京智佳电子技术开发公司

价格：《小学语文一点通》(一年级)78 元，《全国计算机等级考试辅导》(一级)128 元，《软硬件一点通》98 元。

邮购地址：北京海淀区海淀南路 15 号楼东门 509 室

邮政编码：100080

热线咨询：(010) 67392303，62531267 联系电话：(010) 62546693

寻呼：64258855－52536、65065599－1096、68327796－26008

欢迎您加入三思软件俱乐部

致力开拓正版软件流通市场，共享北京超低价格资源优势，俱乐部简介：三思软件俱乐部隶属北京西南全兴有限公司，该公司与北京众多软件开发商有着长期密切联系，能为广大电脑爱好者提供全新的、低价的正版软件。

组织俱乐部原因：由于全国盗版的、带病毒的伪劣的软件冲击市场，而正版软件零售价位太高，故本俱乐部将软件开发商和软件的最终用户建立直接的联系，从而大大降低中转环节。

加入俱乐部方式：本俱乐部面向全国招集会员，您仅需 38 员人会费和详细的联系地址，电话，即可成为我们中的一员，按入会顺序为每一位会员编号并存入电脑，会员即可终身享受三思软件的优厚待遇。

欢迎各软件经销商无风险批量邮购

邮购地址：北京中关村南四街甲 1 号全兴公司收(100080)

电话：(010)62623104　62644804　联系人：吴德华

软件名称	市场价	会员价
开天辟地/万事无忧	125	98
轻轻松松背单词	78	56
家佳家用软件(第一辑、第二辑)	98	78
家佳多媒体教程	48.5	36
即时汉化专家6.0(增强版)	260	226
KV300/Kill(最新版)	260	160
瑞星杀毒软件(免费升级)	230	120
瑞星病毒防杀系统(免费升级)	430	380
无悔的十字军	145	125
狂野飙车	134	104
双子星传奇	130	110
仙剑奇侠	120	110
命令与征服	160	130
电脑魔神	139	109

软件名称	市场价	会员价
游戏修改大师(整人专家5.0)	80	69
长弓阿帕奇(2CD)	169	148
汉條战争	69	58
死活通	108	90
手谈	130	90
金庸群侠传	69	55
三国英雄传	69	55
UCDOS6.0单平台/双平台	980/1200	780/980
Windows95 中/西升级版	1200	1060
Windows95 中/西标准版	1800	1580
王特MIS2000	375	320
理德轻松排版	158	128
CCED	660	520

还有上百种数学及游戏软件，欢迎垂询

《大众软件》新疆分部、哈尔滨西区分部致广大读者

新疆华顺电子科技书店和哈尔滨北方书店作为全国电子科技图书发行网的网员单位，又为《大众软件》新疆分部和哈尔滨分部，汇集《大众软件》各种新产品(合订本、增刊、光盘软件、杂志)，5000 多种电脑图书和消耗材料，真诚地为广大读者提供各种软件和电脑图书服务，欢迎您的光临，愿同省区内各经销单位联合开辟当地市场，办理各种电脑图书、软件邮购、批发业务。欢迎索取图书软件资料。

邮购、购书地址：

新疆乌鲁木齐明园西路 9 号附 2 号(830008)
华顺电子公司科技书店
分店：
1. 乌市南门地下商城电脑书店，南门音像市场 109 房软件专营(CD、VCD)
2. 乌市黄河路中银电子广场一楼电脑图书软件专营
电话：(0991)4816658、4831442
传真：(0991)2863362　联系人：韩浩

黑龙江省哈尔滨市南岗区西大直街 95 号(150006)
哈尔滨市北方书店
分店：
哈尔滨市南岗区学府路 52 号九联书店
电话：(0451)6259031、1394516893
BP：2111126－996
联系人：王伟

网际金典 Roboword

V2.0 For Windows95 & Windows3.x & Internet

免费赠送 互联网专用中日英韩多国语言浏览工具 **网际通览 Roboview**

动态电脑辞典 Roboword1.0 首先实现了“不需点击，指到即译“的动态翻译技术。其优雅的界面、可靠的稳定性和超常的翻译速度早已深入人心。如今 Roboword v2.0(网际金典)功能更强大，界面更漂亮，操作更简单。免费赠送的互联网专用多语言平台 Roboview 可以在各种版本的 Windows95 环境中智能识别并同窗口显示网上的多种内码文字。

★真正支持多国语言　★卓越的稳定性　★超常的翻译速度　★舒适的交互界面
★高质量的词库　★与 Roboview 配合使用成为完善的 Internet 组合工具

市场售价：标准版(英中互译)：138 元；康复医学版：298 元；增强版(中日英互译)：380 元 以上邮寄免邮费，索取试用版(英中翻译)付邮费 20 元

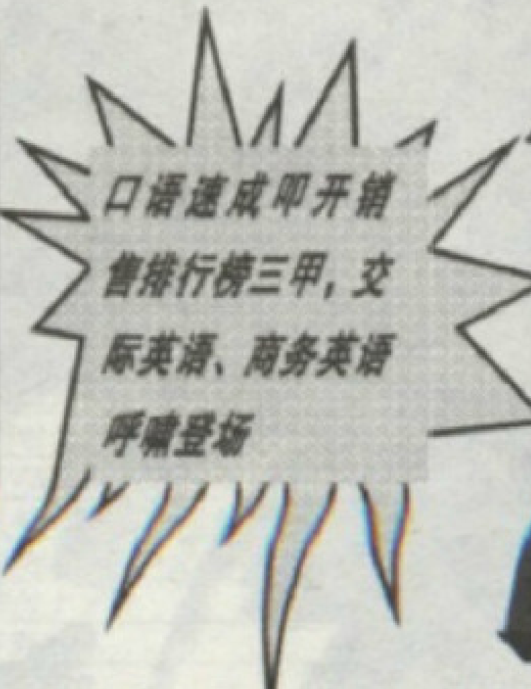
各地代理商：全国连邦：北京 62568649、成都：5212697；南京 4408854；福州 7836746；杭州 8846569；北京市：赛乐氏(62176019)、万众力合(62634906) 正普及其分销商(62184176) 济利连锁店(62188326) 微宏(62559756) 金洪恩(62634096) 广州：中电(87582576) 南软(84204166) 珠江(81919072)；上海：农工商(63226198) 连邦(62412903) 丽浦(62252291) 宏胜(63061883) 茂立(63293695) 超想(63296444)；昆明：黑马(5144931) 棒子(5176880) 郑州：亿通(3925968)；沈阳：中商企划(2857757) 希望(3909650) 华储(3895234)；大连纵横(2655753)；烟台华星(6611777)；重庆精英(65336351)；深圳星昊(3202576)；兰州倚天(7583895)；陕西辉煌(7801033)；诸暨云霄 (7026151)；湖南常德 (7386091)；蚌埠三丰 (2076126)；乌鲁木齐图软 (2873295)；南昌希望 (6234342)；哈尔滨希望(2543890)；武汉天问(7874577)

北京特科能软件技术有限公司
100080 北京海淀路19-1中成写字楼1328房间　URL:www.technocraft.co.jp
TEL: 010-62613639(FAX)；62613311-1388　Email:roboword@mx.cei.go.cn

网络时代的电脑词典

英语听说直通车

提供口语训练循序渐进教程



意外惊喜 [illegible]

走出英语学习中“哑巴口语”与“聋子听力”两大误区，提供纯英语会话环境，让您立马开口讲英语；通过句式表达核心与遣词造句的纽带，达到有相当自信的英语口语表达境界。

郑重承诺：学完该系列软件用户仍不能掌握英语会话技巧或不能与外国朋友直接会话者，将全额退还购买软件款。

当地没有零售的客户可直接向本公司邮购，价格为口语速成 98 元，交际英语 128 元，商务英语 148 元，免收邮资 。

公司地址：北京海淀白石桥路 46 号贝斯通公司 邮编：100081
咨询电话：(010)62172277—3453　(010)90850744

(每套光盘均配教材使用参考书，用户购买时请注意向经销商索取。)

连邦专卖店 62568649
联想集团 68428888
赛乐氏专卖店 62188033
北京万众力合 62649133
北京金山 62648667
王府井外文书店 5126916
北京树人 62616742
北京圣比尔 62552749
电脑教育报 62626528
北京正普 62184176
广州金碟 87543352
广州黑马 87509975
沈阳希望 3921815
成都外文 6628595
沈阳天极 3887906
哈尔滨希望 2510446
上海农工商 63226198
昆明黑马 5146711
天津正版 3287186
上海鼎浩 63226211
重庆电脑报 63876722
兰州中鑫 8478322
烟台正达 6377253
现代电子 62630326
中信联 62624060
北大方正 62752411
里仁 62615307
沈阳华储 3895234
《大众软件》67150879

中国教育电子公司与上海鹏达公司联合推出：休闲学习类多媒体经典光盘

《用多媒体学围棋》、《用多媒体学国际象棋》《用多媒体学中国象棋》、《用多媒体学桥牌》

本系列光盘主要特点：

●内容丰富，全面介绍围棋、中国象棋、桥牌、国际象棋的基本知识、基本技巧、战略技术，并附有练习和大量名局、残局讲解。循序渐进，寓教于乐。

●充分利用当代计算机多媒体技术，真人发声，全仿真界面，全动画展现实际的教学过程。形式生动，栩栩如生。

●自带棋牌谱库管理程序，管理功能强大，附有上千局名家对局棋牌谱，供您欣赏。同时用户可自行输入成千上万局棋牌谱，供自己分析研究，跟踪棋牌世界最新动态。

●自带对奕程序，用户可与计算机直接对奕或打牌，边实战边学习。

●巨额投入，历时一年。界面精美典雅，操作简单方便。面向大众，物美价廉。

用完这套光盘，可达到中级棋手、中级牌手水平。

期末考试后全面上市，具体到货日期请与各地软件专卖店联系。

全套四张光盘。每盘定价 78 元　现开始办理邮购业务(免邮费)

人民邮电出版社出版制作、中国教育电子公司代理经销：

大型多媒体教学光盘：《软件伴侣》——电脑流行工具软件应用指南

本光盘主要特点：

●集十几位软件专业高手的使用经验，向您全面介绍光盘工具软件、压缩/解压缩工具软件(ARJ、RAR、winzip 等)、杀毒工具软件(KV300、病毒克星等)、磁盘管理工具软件(Pctools 工具箱、Norton 实用程序等)、图形图像工具软件、中文处理工具软件、游戏工具软件(GB4 游戏克星)以及网络工具软件 8 大类 60 种常用工具软件的安装操作使用方法。

●充分利用当代计算机多媒体技术，采用真人发声，仿真界面，动态演示，用户实战演练等方法逐一讲解每一软件。形式生动，栩栩如生。

●获准向用户随盘附赠正版工具软件包括压缩、杀毒、图形处理以及中文处理工具等。

●界面精美典雅，操作简单方便。面向大众，物美价廉。

《软件伴侣》教你学用工具软件真正做电脑主人

近期全面上市，具体到货日期请与各地软件专卖店联系。

光盘定价 98 元　现开始办理邮购业务(免邮费)

单位：中国教育电子公司软件中心　总部地址：北京海淀路 171 号大华商厦写字楼 B 座 401 室　电话：62649120、62634910(传真)
联系人：郑建锋、李兵　邮编：100086
门市地址：北京海淀路 20 号(北大南侧门往西第三家)电话：62563734　联系人：李兵
邮编：100080　现代电子软件批发市场 667 号　电话：62640617　联系人：郭书奕
中教软件西单专卖店(西单购物中心 7 层 F7 区)　电话：66024641　联系人：吕伟

大发商贸公司——软件专卖店

汇集百家各类上市软件，主营教育软件、游戏软件及其他各类光盘。本店经营的电子出版物暑假期间六至九折优惠，特设 40 元游戏专柜，欢迎惠顾。

大发软件　软件大全

初中英语复习大全	120	黎明之砧	69	死亡地带	186	生化悍将Ⅱ	146
全国计算机等级考试辅导	128	极品飞车Ⅱ	159	时空游侠传	136	福尔摩斯探案集	159
办公室商业英语九七版	128	三国英雄传	69	古墓丽影	146	血狮	86
万事无忧	125	银河飞将	268	命令与征服	160	终极毁灭战士	198
仙剑奇侠传	120	雷神之锤	248	无悔十字军Ⅱ	149	烽火连天	128
大富翁3	98	隐秘行动	120	傲气雄鹰Ⅱ	149	剑侠情缘	128
三国演义Ⅱ	89	钢铁骑士团	130	97FIFA	149	侠客英雄传3	98
英雄无敌	69	移民计划	99	汉堡战争	69	长弓阿帕奇	170
金庸群侠传	69	西楚霸王	120	基因战争	149	97赛手	149
猎杀潜航	128	绝地风暴	158	吞食天地Ⅲ	69	暗日	149
麻将大师	120	魔毯Ⅱ	130	魔神战记Ⅱ	98	主题公园	149
武将争霸	130	狂野飙车	135	极道枭雄Ⅱ	149	灌篮金刚	88

欢迎邮购，教育软件免收邮费，其它每件加收邮费 10 元。

诚征各地无风险分销商，条件极优，欢迎联系。

地　　址：北京市西城区新街口南大街 70 号
邮购地址：北京市西城区百花深处 16 号
邮　　编：100035　联系人：黄莺小姐
联系电话：(010)66181417、66183418(传真)

分销商：广西钦州市技术市场交易中心
地址：钦州市建设路 11 号
电话：(0777)2822242



Founded in 1986 in France, Ubi Soft Entertainment realizes annual revenues of USD 60 million developing and distributing interactiv entertainment software for personal computers and home entertainment systems. Best knownfor hits like POD for MMX, Rayman and Kiyeko and the Lost Night, Ubi Softuses avant garde techniques to create cutting edge multimedia games.

Ubi Soft has offices in France, USA, Japan, Germany, Spain, Italy, England, Australia.

To extend our operations in our Shanghai office, we are now seeking people to help us develop exciting multimedia software for the World market.

1. Manage a multimedia studio ASSISTANT MANAGER (beginner or less than 2 years experience)

Seeking very organized individual to assist our Production Manager in hiring newemployees, planning work, calculating and reporting costs. Graduate in Business or Administration (MS, MA, MBA), you possess keynotions of Accounting, Cost Control, Business Law and Project Management. Excellent written and spoken English and good working knowledge of Windows, Excel / Word environment is needed. Success in this position will rapidlylead to management responsabilities.

2. Discover the latest programming technologies GAME DEVELOPERS / PROGRAMMERS C/C++ (beginners / < 2 years exp).

Seeking programmers to help design video-game engines: responsible for developing, writing, and debugging code. Extensive knowledge of C/C++ required with a BS, MS or PHD in computer science or related field. Experience with Windows programming, 32-bit, 80x86 assembler appreciated. Willing to discover Networks, 3D techniques/optimization and MMX technologies. Individuals succeeding in this position will rapidly manage their own team and projects.

3. Create innovating Internet applicationsINTERNET DEVELOPER (beginners / < 2 years exp)

Seeking Internet programmer to help design web pages and applications. Must have good personnal experience with Internet. Knowledge of C/C++, HTML and Java needed, along with BS or MS in computer science or related field. Excellent written and spoken English is required.

4. Install and maintain a large PC network PC NETWORK ADMINISTRATOR (< 2 years exp)

Unique opportunity to work on the latest servers and PCs, for a technical mindedindividual. Seeking computer engineer to set-up and maintain our internal PC net work (20 to 200 PCs connected). Excellent knowledge of PC networks hardware and software required with a BS or MS in computer science. 1 or 2 years experience in similar job would be a plus.

5. Animate exciting 3D cartoon characters ANIMATORS beginners/ < 2years exp)

Seeking artists to execute computer animated 3D sequences for new computer gamesand cartoons. Bachelor in Fine Arts, Architecture, Animation or equivalent, expert in traditional rendering methods, design and drafting, you are eager to learnand apply new techniques. A knowledge of 2D paint programs and familiarity with3D modeling programs (3D Studio...) will be a plus, but your ability to adapt rapidly to computer techniques, your sense of animation and your artistic capabilities will be more important.

6. Design sophisticated computer graphics and illustrations. 2D / 3D GRAPHIC DESIGNERS (beginners/ < 2years exp) Seeking artists to design 2D or 3D illustrations, backgrounds or objects. Bachelor in Fine Arts or equivalent, you have a proven comprehensive artistic training and you are eager to learn and apply new techniques. Knowledge of PC paint and 3D programs will be a plus, but your ability to adapt rapidly to computer techniques, and your deep artistic sense will be more important.

7. Design the most exciting Internet Web Pages. INTERNET GRAPHIC DESIGNER (< 2 years exp)

Seeking graphic artist with Internet experience to design our Web pages. Excellent artistic training and proven knowledge of Photoshop or similar software and HTML is required, Java would be a plus. Excellent written and spoken English is required.

8. Test and help improve our latest games. VIDEO GAMES TESTERS (beginners)

Seeking the best video games players to push our games software to the limit and find out bugs. Extensive playing experience with classic arcade and TV / PC video-games, along with basic knowledge of PC and Windows environment is required. This position can lead the most creative indi viduals to become game designers.

For all these positions, candidates must justify good written and spoken English and a real motivation for PC and Video games. Please send your detailed resume (both in english and Chinese) together with name of position you apply for, cover letter and present/expected salaries to Production Studios, Ubi Soft Shanghai: 上海市徐汇区东平路15号4楼 Ubi soft 陆小姐收(请在信封上注明应聘职位及号码) 邮政编码: 200031

北京金文丰游戏软件中心

会员活动:有奖征集企业商标;挑选 100 位免费注册入会,选中一位奖励原装三合一世嘉游戏机壹台

真正让您少花钱、多受益、面向全国、服务全面、专营各类软件的中型企业。在这儿您只要(邮)购任意一套软件,就已入会,均电脑备案,即可得到《全国电玩友会会员特惠卡》!只要拥有此《卡》,您将长期得到我中心为您提供的回收与交换服务;即可永享无论是 FC、MD、SFC、GB、GG 的游戏还是 PC 的游戏的会员价!

非在我中心购买的光盘也可折价交换!

只要您有正版游戏光盘,即可参与我中心的新节目光盘的交换活动!购买我中心光盘软件,还可半价退货(时间不限)!

本市玩友可直接来我中心总店或分店购买与交换;外市玩友可通过邮局邮(汇)的方式进行交换与购买。推荐节目如下:(汇款额超百元的,平邮费一律全免;否则每套另加十元)

软件名称	入会价	会员价	软件名称	入会价	会员价	软件名称	入会价	会员价
巴士帝国	49	45	魔法门之英雄无敌(CD)	69	62	精武战警(CD)	99	90
暗棋侏罗记	79	70	黎明之砧(CD)	69	62	命令与征服(2CD)	160	144
象棋俄罗斯	59	53	时空特勤组(CD)	49	45	命令与征服—隐秘行动(CD)	120	108
欢乐幸福人	79	70	汉堡战争(CD)	69	62	凯兰迪亚传奇Ⅲ(CD)	130	117
世纪末商业革命	120	108	新蜀山剑侠(CD)	69	62	成吉思汗(CD)	68	61
卡耐鸡的人生指南	69	62	笑傲江湖(CD)	69	62	铁骑喋血(CD)	68	61
雄霸天下－三国篇	59	53	倚天屠龙记(CD)	69	62	城市大攻坚(CD)	68	61
麻将大师	120	108	格斗之王(CD)	88	79	历史大登陆(CD)	68	61
爆笑躲避球	110	99	装甲雄狮(CD)	88	79	足球96(CD)	130	117
奥林匹亚桥赛	99	89	空中霸王(CD)	88	79	双子星传奇(CD)	130	117
武将争霸Ⅱ	130	117	超时空战将(CD)	88	79	魔毯Ⅱ(CD)	130	117
钢铁骑士团	130	117	烈火战车(CD)	88	79	遁入黑暗(CD)	130	117
将族象棋大师Ⅱ	89	80	异形计划(2CD)	108	97	银河飞将Ⅳ(6CD)	268	241
西楚霸王(CD)	120	108	血狮(CD)	86	77	长弓阿帕奇(2CD)	169	152
移民计划(CD)	98	88	生化悍将Ⅱ(2CD)	148	133	NBA96(CD)	139	125
铁血十字军(CD)	150	135	时空游侠(CD)	136	122	极品飞车(增强版CD)	139	125
大富翁3(CD)	98	88	古墓丽影(CD)	146	131	无悔的十字军战士(CD)	140	126
地狱之吼(CD)	130	117	死亡地带(3CD)	186	167	狂野飙车(CD)	135	121
吞食天地3(CD)	69	62	整人专家5.0	80	72	电脑魔神(CD)	135	121
绝地大反攻2	160	144	刘伯温传奇(CD)	49	45	梦幻弹子球(CD)	125	112
龙腾三国	69	62	烈焰钢狼传(CD)	49	45	极道枭雄(CD)	79	71
魔岛大富翁	69	62	金庸群侠传(CD)	69	62	旋风反击战(CD)	88	79
雷神之锤	248	223	三国英雄传(CD)	69	62	剑侠情缘(CD)	128	115
古大陆物语	130	117	中关村启示录	99	90	NBA97(CD)★	149	134
永恒之门	220	198	甲A风云	100	90	足球97(CD)★	150	135
太空鲁宾逊	240	216	中国民航	96	86	97赛手(CD)★	135	121
创世魔法师	200	180	金山二合一(CD)	160	144	无悔的十字军战士Ⅱ(CD)	149	134
卧龙传－三国制霸之计	140	126	官渡(CD,CWIN95)	88	79	魔神战记Ⅱ(CD)★	98	88
仙剑奇侠传(CD)	120	108	中国象棋大师	68	61	炎龙骑士团—邪神之封印(CD)★	68	61
射雕英雄传(CD)	49	45	三国演义2	89	80	侠客英雄传Ⅲ(CD)★	98	88
武状元－黄飞鸿(CD)	49	45	绿茵96(CD)	88	79	主题公园(CD)	149	134
机甲猎人	49	45	死活通(标准版)	108	97	傲气雄鹰(CD,WIN95)★	149	134
硬　4M 内存条	160	150	八键游戏手柄(有连发功能)	98	88	全功能高级手柄(自定义功能)	498	488
件　8M 内存条	285	275						

尚未与我中心建立供货关系的软件供应商,请速联系!

我中心以求信誉、发货及时(款到发货)为外地玩友邮寄服务,所供软硬件质量上乘、趣味性强,一旦有质量问题,任《信誉卡》一个月内调换;一律免收平邮费,若需快件另加 20 元、特快另加 25 元。会员价只供持有《全国电玩友会会员特惠卡》者享受(勿忘:汇款单填写好您的会员编号!)。为了准确快捷的为您服务,来信一定附填写好 、贴好邮票的回邮信封及 1 元钱。

来信或汇款请寄:北京海淀果子市 26 号　陈伯锋(收)　邮编:100080

门市电话:62541155 转 2100　　邮卡热线:(010)62640803

门市地址:A)332 路公汽海淀站下车,图书城北门东面(新华书店对面)即是。

B)北京电子出版物软件批发市场(海淀工人文化宫对面)

北京大学
332
新华书店
中国海淀图书城
金文丰

KILL® 系列平台不加密推出

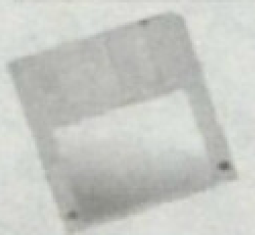
中国金辰安全技术实业公司是专业从事社会公共安全综合技术开发的大型国有企业，主要从事计算机系统开发、通信、报警监控工程、消防设备制造、高安全证件设计印刷、综合贸易等业务。其安全软件工程部开发的计算机病毒清除软件KILL已有近十年的历史，逾百万用户，公司拥有完备的全国病毒监测网。



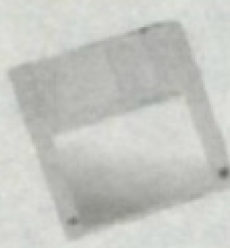
KILL于七月初正式推出5个平台：



1、KILL For DOS　此版本即是大家十分熟悉的KILL，需在DOS下加载，是反病毒的基本平台。7月改为塑料盒新包装零售90元/套，邮购110元/套。



2、KILL For Windows 16位系统平台，全面支持Windows。



3、KILL For Win 95　32位系统平台，全面支持32位操作系统，必须在32位操作系统（如Win 95、Windows NT）上运行。



4、KILL For NetWare 作为NOVELL网络服务器的可加载模块，用于网络的实时病毒检测和清除。支持全系列NetWare网络操作系统。5900元/套。



5、KILL For Windows NT 用于Windows NT网络的实时病毒检测和清除．支持全系列Windows NT网络操作系统。5900元/套。

■KILL For NetWare网络版从96年12月开始试行不加密公布，目前已推出近千套，在银行、证券、保险、政府机关、跨国公司等复杂环境中使用。因此金辰公司决定：

KILL除DOS平台暂时维持原状外，其余用于Windows、Win 95、NetWare、Windows NT共四个平台的版本，现全部不加密推出。

■为可靠地彻底清除各种宏病毒，金辰公司开发了分别在中英文WORD环境使用的专用工具KILL.DOC和EKILL.DOC，随上述五个平台不加密赠送，鉴于用户对宏病毒的过分恐惧心理，金辰公司宣布：从7月起，对KILL.DOC和EKILL.DOC两个工具放弃版权，任何用户都可以随意考贝使用。

■新包装磁盘上所贴标签改用由中国金辰公司下属企业北京金辰西科尼安全印务公司设计印制的超级专业防伪标签，目前国内除银行印钞厂外，任何企业都无法制作。

KILL For Windows和KILL For Win 95两个平台在97年底以前将放入KILL For DOS的新包装内赠送。新包装内包括三个平台共三张3寸软盘。

■代理商可于7月25日前将库存的KILL旧版本退回金辰公司，更换新版新包装。用户在97年底前可将旧版本KILL更换为新版新包装，需另付50元，外地用户加20元邮费。

■对反病毒产品，升级能力至关重要，为对用户负责，KILL不向用户开放新病毒扩充接口，而是根据全国病毒监测网中新病毒动态，每两周推出一个KILL升级版本，向所有用户免费提供，如果用户发现了新病毒，只须提供样本，下个升级版本将能予以杀除。

KILL的升级方法：

一、全国各地代理均可升级。
二、部分行业网络也可自行升级,如公安、铁路、统计、信息、电力等。
三、Internet用户可以直接从网上下载。http://www.kill.com.cn　http://www.cei.go.cn/homepage/sic/killc.htm，010—68557058 。
四、各地的非Internet用户如有电话和MODEM，也可使用KILL远程升级服务网络。（咨询电话：010-68557508）
五、汇款20元到金辰公司，即可邮寄DOS、Windows、Wind 95三个平台的KILL升级文件，用户只需拷贝到正版盘中即可使用。
六、NetWare 和Windows NT平台的KILL包装里都有一张用户升级服务卡，用户只需将升级服务卡填写后寄回金辰公司，金辰公司即按照升级服务卡的地址不断地免费向每个用户提供升级版本。

地址：北京东长安街14号3588信箱　中国金辰安全技术实业公司北京分公司　邮编：100741　电话：65203588，65203743　传真：65203743

Datalux 产品系列之一

玩家天地，精品荟萃

SV-248
膝上型游戏控制器
八方向控制
八键独立发炮
自动发炮
超大面板令操作更舒适
WIN95六键驱动程序

SV-214
WIN95四键驱动
四方向视窗控制
X、Y轴单独调控

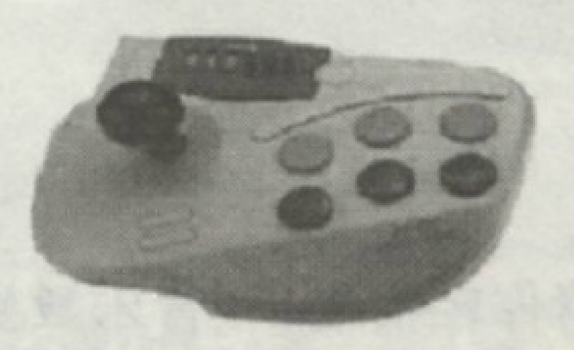
SV-205
光电定位、精确、灵敏
四键发炮
自动、半自动发炮
油门控制
自带数字、模拟开关

SV-234
摇杆、手柄二合一
WIN95六键驱动
自带油门
X、Y轴调控













SV-244
WIN95六键驱动
键盘三十四见编程
四方向视窗控制
独特的三维转向系统

SV-247
膝上型游戏控制器
八方向控制
六键独立发炮
自动、半自动发炮
WIN95六键驱动程序

SV-235
透明手握型设计
WIN95六键驱动
自带象容机、原装机接口
可编程、定意键盘

SV-243
四方向视窗控制
油门控制
WIN95六键驱动
可模拟鼠标

北京专卖店:	010-62544172	周 遥	武汉营业部:	027-7643370	易小姐
广州专卖店:	020-83877755 020-87594266	余敬洲	成都营业部:	028-5562817-302	周 明
上海专卖店:	021-63212852	刘建辉	天津营业部:	022-7381458-2364	张华明
沈阳专卖店:	024-3899045	李力成	长沙总代理:	0731-2284383	张定华

音乐殿堂

售价 86 元

指南音乐学习 普及音乐知识 提高音乐素养 欣赏音乐名曲

作为**家长**,欲想培养孩子的音乐专长,而自己这第一位启蒙老师却知之甚少,无从向孩子提供音乐学习指南,怎么办?

作为**少年儿童**,欲使自己从小便具有一定音乐水平,又苦于投师无门,怎么办?

作为一名**音乐教师**,想将所有乐器讲给学生,想让同学们知道所有乐器的发声,虽"口技"精湛,但学生却一脸苦相,怎么办?

作为一位**音乐爱好者**,欲提高自己音乐欣赏水平,丰富音乐知识这方面又难遇良师益友,怎么办?

走进音乐大厅,别人都在美妙的交响乐下如醉如痴,自己却不知所云,怎么办?

吹着自己的小号,或打着爵士鼓,忽然朋友问你知道它是如何制造出来的,怎么办?

♬ 拿着一首向往已久的 POP 音乐乐谱,但却不识 1 2 3,怎么办?

♪ 当别人在对音乐侃侃而谈,自己却一言难"进"怎么办?

♬ 拥有一套高级发烧音响,但却不是高级发烧迷怎么办?

♩ 虽是游戏迷,但一谈起游戏音乐,便默默无声,怎么办?

♪ 面对如风疾驰的高科技 MiDi 不知所措怎么办?

♬ 想当音乐混响师又没有设备怎么办?

怎么办?

……

如此多的"怎么办?"**不用担心**,请你轻松漫步《音乐殿堂》,你会愉快地发现所有答案。《音乐殿堂》挟多媒体手段,以专业摄影资料,精致人机界面设计,原创乐风乐器示范曲,以 3D 电脑动画,MTV 互动式乐理教学将世界十大乐风尽收其间,为学习者展现新的教学方法。对初涉音乐的少年儿童可作启蒙教材,对家长提供音乐学习指南,对老师可增强教学手段,对青年人则是一部增长音乐知识,提高音乐欣赏力的普及教材。

此光盘在国外华语区极受欢迎,晶合公司(大众软件读者服务部)为提高国人音乐素质,特别是少年儿童艺术启蒙教育,积极引进本多媒体教材,并根据我国大多数用户的学习习惯,对此进行汉化改编,使得这一多媒体教材更具针对性。欲知详细内容,请留意《大众软件》第二期配套光盘中的《音乐殿堂》Demo 版。《音乐殿堂》光盘将在七月中旬隆重上市,欢迎用户去当地《大众软件》读者服务分部购买,或直接向晶合公司即《大众软件》读者服务总部邮购。

诚征各地代理。 联系电话:(010)67150879

《大众软件》第二期配套光盘将于 7 月 15 日在全国发售,同时激烈 pod 赛车比赛和 KKND 对战也于 7 月中旬在各地读者服务分部拉开战幕。如果你有兴趣参与此次《大众软件》盛夏游戏娱乐比赛请速与当地分部联系,并请注意《大众软件》比赛广告。

空战即将爆发

《天惑》近期将在中国大恒光盘定点销售连锁组织各成员店及大恒光盘特约代理商首发。届时将有多种促销活动，请广大游戏迷注意参加。

中国大恒光盘定点销售连锁组各成员店：

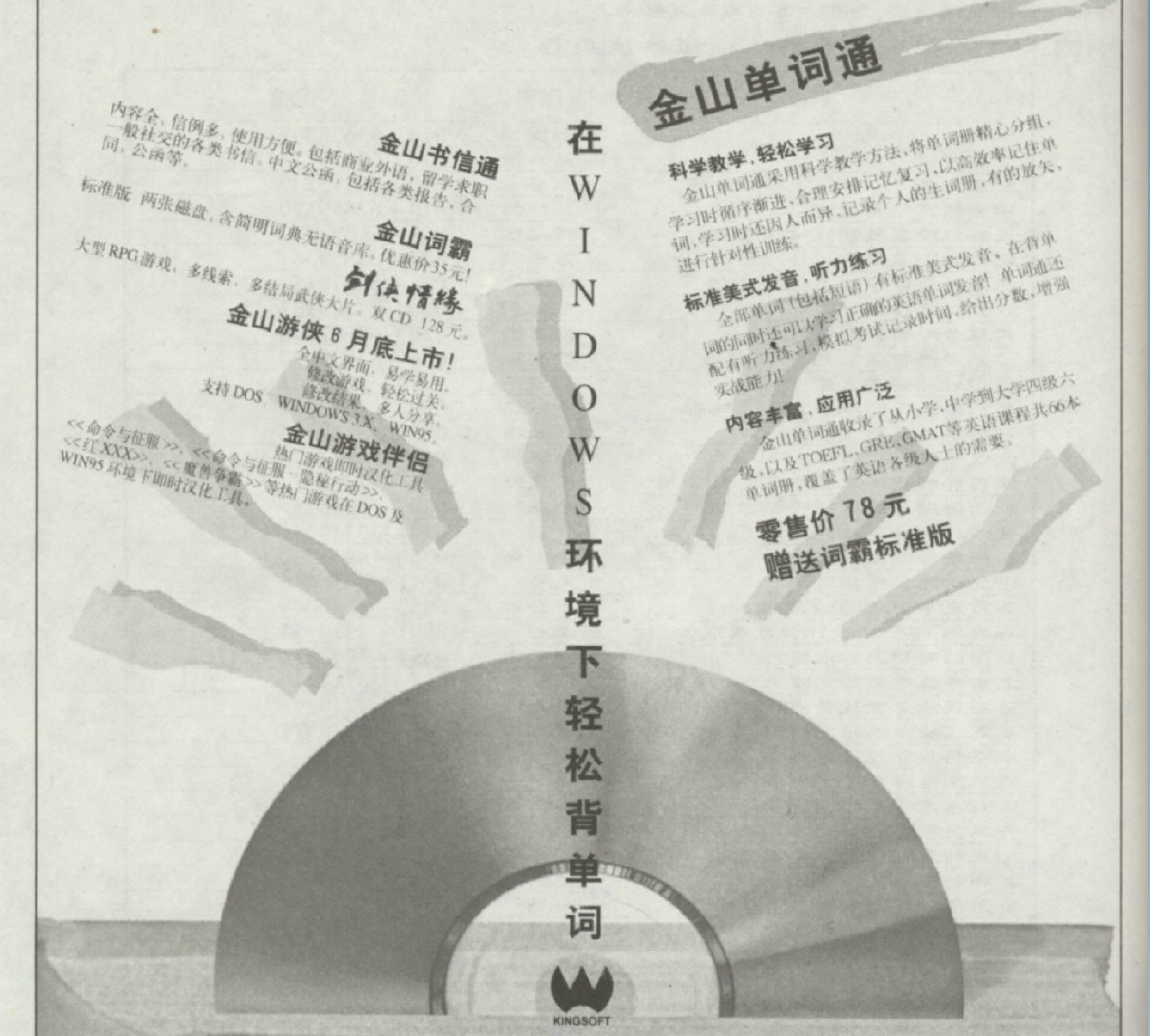
单位	联系人	电话
大恒光盘中心	阎明川	010-62628397
北京万众力合	吴洪斌	010-62649133
北京克雷	高品	010-62175249
中国教育电子公司	郑建锋	010-62649120
上海钜隆科技实业有限公司	卢永伟	021-62136457
沈阳南湖天极科贸中心	万振秋	024-3887906
沈阳希望电子信息开发公司	李平	024-3921815
广州思富特公司	张王月	020-87509952
广东金碟软件公司	张友润	020-87582576
广州力得有限公司	杨其臻	020-87539094
厦门对外图书交流中心	郑建圣	0592-5061401
厦门商业集团华联商厦文体部	吴石坚	0592-2033233
韶关求索电脑资料部	何永雄	0751-8910502
武汉精恒科技有限公司	林谦	027-8042277
陕西奔腾软件工程有限责任公司	骆天民	029-7881837
陕西奔腾辉煌软件资讯公司	邱东	029-7801033
长沙科海计算机软件公司	尹浙	0731-5540499-858
岳阳维特电脑研究所	余高德	0730-8231082
河北省外文书店进口科	刘辉	0311-6035685
齐市亚华电脑经销公司	王秀君	0452-2110048
乌鲁木 齐宁松软件开发有限公司	王强	0991-4520754
贵阳四新贸易有限责任公司	罗英宏	0851-5846334-21767
北京希望电脑公司南京销售开发中心	张倩	025-3371404
洛阳天佳办公设备有限公司	张先锋	0379-3219291
黑龙江哈尔滨巨龙经济贸易公司	李玉成	0451-6220327
卓跃科技开发分公司		
哈尔滨特园电子技术服务部	谭丽平	0451-6206386
湛江八方电脑软件专卖店	吴滨	0759-3205630
青岛保税区启迪贸易发展有限公司	李昕	0532-2816660
山东创意电脑有限责任公司	郑春华	0531-6934475
苏州创捷科技有限公司	毛涓珏	0512-8259084
濮阳市金翔石油科技有限公司	石展	0393-4491857
山西太原泰森	田琳	0351-4034401
山西拓普高技术公司光盘中心	董俊辰	0351-9021932
太原普实计算机软件研制所	郭仁	0351-4122665
广西计算中心海蓝集团	黄永宁	0771-5862544
烟台金石科贸有限公司	姚光石	0535-6623036
唐山市路北区华杰科贸商社	赵国杰	0315-9025748
邯郸大松电脑公司	孙燕平	0310-3021954
新疆电子研究所科伦公司	温明	0991-2873295
华顺电子科技书店	韩浩	0991-4816658
内蒙古先锋建材技术开发公司	杨新华	0471-6927700-188
伊 春桃李电脑有限公司	藤志敏	0455-3716230

大恒光盘特约代理商：

连邦软件连锁组织　大众软件各地读者服务部　北京正普

北京兴宏达　上海农工商　上海北元经贸有限公司

昆明黑马　辽宁华储资讯科技有限责任公司　成都市新一代科技发展有限公司


金山多媒体
金山书信通
内容全，信例多，使用方便。包括商业外语，留学求职一般社交的各类书信，中文公函，包括各类报告，合同，公函等。
标准版 两张磁盘，含简明词典无语音库，优惠价35元！
金山词霸
剑侠情缘
大型RPG游戏、多线索、多结局武侠大片。双CD 128元。
金山游侠 6月底上市！
全中文界面，易学易用。修改游戏，轻松过关。修改结果，多人分享。
支持DOS、WINDOWS 3.X、WIN95。
金山游戏伴侣
热门游戏即时汉化工具
<<命令与征服>>、<<命令与征服－隐秘行动>>、<<红XXX>>、<<魔兽争霸>>等热门游戏在DOS及WIN95环境下即时汉化工具。
在WINDOWS环境下轻松背单词
金山单词通
科学教学，轻松学习
金山单词通采用科学教学方法，将单词册精心分组，学习时循序渐进，合理安排记忆复习，以高效率记住单词，学习时还因人而异，记录个人的生词册，有的放矢，进行针对性训练。
标准美式发音，听力练习
全部单词（包括短语）有标准美式发音，在背单词的同时还可以学习正确的英语单词发音！单词通还配有听力练习，模拟考试记录时间，给出分数，增强实战能力！
内容丰富，应用广泛
金山单词通收录了从小学、中学到大学四级六级，以及TOEFL、GRE、GMAT等英语课程共66本单词册，覆盖了英语各级人士的需要。
零售价 78 元
赠送词霸标准版
KINGSOFT
北京金山软件公司 (100088) 北京市海淀区知春路22号四层 电话：62049624 传真：62049621
珠海金山电脑有限公司 电话：(0756) 3335688 北京金山营业部 电话：62612297
北京金山软件公司销售热线 TEL：62049624 FAX：62049621
指定代理：连邦连锁组织(北京中心店62628618 一分店62620376 科海店62559390 现代批发62623257)
北京 晓东氏62188033 正普62184176 三好软件64007071 微宏62559756 天博62536565 大众软件67025232 大恒62628395 电脑教育报62626528 联想68428888-220 超软62647342 万众力合62649133 金洪恩62634069 王码62540243 兴宏达62178621 上海 农工商沪东电脑公司63226198 茂立软件店63293695 连邦（美蓉江路店62412903 曲阜路店63062775 科图店63234074 浦东店68751438） 超想63291731 武汉 连邦7861018 天间7874577 大千7647887 重庆 电脑报63876722 成都 连邦5212697 福州 华特连邦7851364 温州 诚信2538549 南京 十佳连邦6642289 正龙图3225925 广州 金碟87543352 佳都87505151-203 南方84204166 深圳 星昊3202596 金中航3251226 昆明 明星4167996 黑马5146711 棒子5166057 希望4178833 威豪5168950 西安 奔腾辉煌7801033 陕西奔腾7881837 沈阳 希望3909650 哈尔滨 希望2510446 巨龙6220327 乌鲁木齐 奇林5824708 新疆电子2863078 济南 三联6036020 金石6962004 智星8937245 烟台 松华6278744 兰州 科创8414719 南昌 希望6234341
继续诚征其它省会城市代理



铺希望之路 架未来之桥

——希望多媒体光盘



火星人——3D Studio MAX三维动画大制作

近年来的大型游戏越来越多地运用三维动画技术来构造虚拟的场景和人物。在娱乐和欣赏的同时，你是否也有尝试三维动画制作的冲动。

本光盘详尽介绍了Autodesk公司在3D Studio基础上开发的超强升级版本3D Studio MAX，功能强劲。

◆全动画演示80个练习的制作过程，伴有配音解说，可以选择学习每个练习的每个步骤。

◆《火星人》，共三张光盘，配合一本500多页的教材。

◆全盘容量近1600MB，自动播放时间达15个小时，如此巨大的工程在国内软件教学领域尚属首次。

广告创意与三维动画

这套光盘全部是三维动画运用实例，并对每一案例作了分类讲解，特别对动画的创意、动画特殊效果在3DS中的具体制作方法，及广告语的创意都作了详细的分析和讲解。适用于有三维动画基础的用户和所有广告创意人员。具体内容如下：

◆ 本光盘三维动画运用实例：制作前期分析；动画的具体创意；每一实例的三维动画特殊效果及其在3D Studio软件中的具体制作方法；广告语。

◆ 本光盘分七大类型广告，共四十余件作品，近二十分钟动画：企业形象广告；产品广告；电视节目片头；建筑与装璜；综合类广告；公益广告(获国家政府奖)；其它类。

◆ 特别赠送大量经典模型、场景，另附近300张专用贴图及背景。





跨越Photoshop 4.0

跨越Photoshop 4.0由图书和学习光盘组成。展现出Photoshop 4.0的强大功能。配合光盘，您还能亲眼目睹创作的过程。

◆详尽介绍Photoshop 4.0的方方面面。既有基础知识的学习，如新增功能、菜单、工具箱等的讲解，又有中等强度的技术和理论知识。

◆深入讲解Photoshop 4.0的全部滤镜，是目前国内在这方面最详细的介绍，堪称快速掌握滤镜的尚方宝剑。

◆14个范例中有文字技巧、剪辑技巧、上色技巧，还有合成。并使你对文件格式了如指掌。

跟我学用Word 97中文版

只需花上几个小时就可以学会如何使用 Word 97 for Windows 中文版，并掌握许多高级编辑技巧，从而制作出精致优美的文档。

◆考虑到知识学习的完整性和系统性，该盘对Word 97中的每一个命令及其操作都作了系统详细的讲解

◆包含了二十多项最常用功能的精彩实例，帮助初学者快速入门。

◆通过实例来学习复杂的软件，目的性、可参考性和学习者的成就感最强。

◆此盘使用特点是：人工操作与自动讲解紧密结合，并可随意切换。



新华书店总店音像发行所发行 各地新华书店销售

●全国各地代理商（部分）

连邦及全国各专卖店 010-62572500
北大方正及各地经销店 010-62752411
乐氏全国各专卖店 010-62188033
大恒及各地连锁店 010-62628395
联想及各地经销店 010-62558888-3085
万众力合 010-62649133
正普 010-62171155-3223
金汇 010-62615307
金山 010-62648667
中教 010-62649120
金洪恩 010-62634069
圣比尔 010-62610061
大众软件 010-67025782
鸿达正方 010-62634785
上海中科图 021-64291027
上海农工商 021-63226198
上海钜隆 021-62104588
昆明黑马 0871-5146711
天津正版 022-3287186
广州金碟 020-87543352
昆明威豪 0871-5168950
哈尔滨希望 0451-2543890
广州天高行 020-83855037
南昌希望 0791-6234341
西安辉煌 029-7801033
山东智星 0531-8937245
中信联 010-62624060

●诚征全国代理 广告支持

北京希望电脑公司多媒体部

电话 010-62562329，62541992，62531267，62637105，62613322转210或215 传真 010-62579874
联系人 梁 威 BP 010-62046666 call 9597
李廷钧 BP 010-62047788 call 28875
信箱 北京海淀8721信箱多媒体部 邮编 100080
地址 北京海淀路82号（海淀剧院北）希望电脑公司二楼

北京前导软件有限公司
前导软件销售连锁组织

热烈祝贺12家新店加入前导软件销售连锁组织！

专营游戏软件的前导软件连锁店遍及中国大陆30座城市，并在不断扩展自己的服务范围。敬请留意您所在的城市是否开有前导软件连锁店。它会将健康有益好玩的电脑游戏带给您，与伙伴、家人共享欢乐。

☆上海前导连锁店（一分店）
地址：(200001)上海市河南中路221号
计算机广场四楼4004室
上海农工商沪东实业公司
电话：(021)63226198
联系人：毛建伟

☆天津前导连锁店
地址：(300120)天津市南开区西马路49号
万友俱乐部1楼
电话：(022)27280024
联系人：尹洪宾 师哲

☆武汉前导连锁店（一分店）
地址：(430064)武汉市汉口民主一街177号
湖北软件服务中心
总公司：武汉市汉口民主一街177号
电话：(027)2835314
联系人：王俊

☆新疆前导连锁店
地址：(830001)新疆乌鲁木齐市黄河路
56号中银电子广场一楼　电脑图书软件专营店
电话：(0991)4831442
联系人：潘秀荣

☆邯郸前导连锁店
地址：(056002)河北省邯郸市丛台路
49号　科威电脑软件图书专卖店
电话：(0310)3018019 3022149
联系人：屠志明

☆商丘前导连锁店
地址：河南商丘市民主中路28号
商丘市通广电子公司奔腾电脑商行
电话：(0370)2211181
联系人：王磊 余琪

☆上海前导连锁店（二分店）
地址：(200001)上海市河南中路221号
计算机广场2014，2017，3033房
上海茂立软件连锁店
电话：(021)63293695
联系人：王国雄

☆广州前导连锁店
地址：(510630)广州天河东路电脑东城
111号 广州金碟电脑软件有限公司
电话：(020)87582576 87543352
联系人：邝艳营

☆武汉前导连锁店（二分店）
地址：(430074)武汉市武昌市广埠屯武汉电脑城
中国电子物资中南公司武汉分公司
邮编：(430074)
电话：(027)7802503　传真：(027)7801058
联系人：杜惠民 刘涛

☆烟台前导连锁店
地址：(264002)烟台市芝罘区只楚路9号
烟台华星计算机开发中心
电话：(0535)6534137
联系人：张向阳　尹广慧

☆邢台前导连锁店
地址：(054001)邢台市车站转运街9号
邢台市太平洋软件开发公司
电话：(0319)3038015
联系人：刘君

☆温州前导连锁店
地址：(325000)浙江省温州市鹿城区
蛟翔巷71号 众博电脑软件经营店
电话：(0577)8220048
联系人：何健

游戏软件的前导

将健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭

前导公司欲在全国各省市开办新的连锁店现诚征合作伙伴

连锁总部地址：(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电话：(010)64024800；64024801 张立波、郭罡、雪薇

前导软件销售连锁组织
三好游戏俱乐部通告

也许您威镇PC,奈何破关无人晓
或许您技压AI,却叹绝技有谁知

奖励正版游戏光盘200套
电脑游戏天下第一比武大会

"三好游戏俱乐部"创立于96年10月1日。这是全国第一个由真正玩家组成的俱乐部。

这个俱乐部是根据玩家的需要建立的。每个真正的玩家只需填上一张申请表,经过批准即可成为俱乐部的会员,不收取任何费用。外地会员可以到当地的前导软件分店填表申请,也可以来信到总部申请。每个会员发放一张会员卡。

最近,应玩家会员要求,俱乐部决定组织一次玩家间以技会友的"比武大赛"。不过这次的比赛内容涉及近年国内大陆流行过的所有电脑游戏软件,要知道不是所有的游戏都象我们代理的《C&C》一样可以连机对战一决高低的。所以大赛采取的将是"文比"的形式。

请将你的"参战书"寄给我们。它的内容可以包括攻略、技巧、心得、评价、秘技等等。然后我们将组织评审委员会对全部"参战书"依照实用性、客观性、全面性的原则进行评比,选出每款游戏的冠军得主。最后我们还要将这些最好的文字汇编成一个详尽的资料库供玩家交流。具体办法如下:

1、"参战书"请在97年10月31日以前寄至前导软件销售连锁组织总部(详细地址见下边)。信封上请注明"参赛文案"的字样。

2、"文比大赛"的结果将于98年1月在《大众软件》公布,每款游戏文字的冠军得主会获得前导软件公司赠送的价值100元以上的电脑游戏软件一套。

3、凡是寄来"参赛书"的玩家只需同时寄来一张申请表便可直接成为俱乐部的会员。

4、对于知名度高而参赛人数较多的游戏,我们会选出多个并列冠军得主。

注意:"文比"并不是看每位玩家的文笔如何。挥笔如剑将自己的得意技表述出来,实用的攻关技巧比华丽的辞藻更能引起我们的注意。还有这次比赛涉及的是所有近年国内大陆流行过的电脑游戏软件,因此也不要忽视名牌大作之外的精致小品,竞赛它们的获奖机率可能会更大。

★☆★

前导软件销售连锁组织

★北京公主坟前导连锁店
地址:北京市公主坟科苑书城西厅
电话:(010)68515544-2076,2014

★北京安定门前导连锁店
地址:北京安外东河沿7号楼1层
电话:(010)64266599

★昆明前导连锁店
地址:昆明市园通电子市场圆通北路17号 电话:(0871)5144931;5146711

★苏州前导连锁店
地址:苏州市公园路5号
电话:(0512)5216323

★哈尔滨前导连锁店
地址:哈尔滨市南岗区南通大街320号
电话:(0451)2524158

★石家庄前导连锁店
地址:石家庄市合作路10号
电话:(0311) 7050043,7049897

★江阴前导连锁店
地址:江苏省江阴市中山北路61号
电话:(0510)6873888

★兰州前导连锁店
地址:甘肃省兰州市东岗西路253号
电话:(0931)8415821-2093

★北京中关村前导连锁店
地址:中关村电子出版物批发市场2楼
电话:(010)62630309

★锦州前导连锁店
地址:辽宁锦州凌河区洛阳路四段46-2号
电话:(0416)3131303

★吉林前导连锁店
地址:吉林市吉林大街12号
电话:(0432)2447433,2480639

★西安前导连锁店
地址:西安市西影路48号
电话:(029)5512135, 5240934

★长沙前导连锁店
地址:长沙市五一中路44号
电话:(0731)4443005, 9002329

★太原前导连锁店
地址:山西太原市平阳路94号
电话(传真):(0351)7089475

★济南前导连锁店
地址:济南市泺源大街37
电话:(0531)6927664

★厦门前导连锁店
地址:厦门市思明南路402号-18
电话:2180255 传真:2180255

★北京花园路前导连锁店
地址:北京市花园路6号
电话:(010)62014411-2550

★重庆前导连锁店
地址:重庆市沙平坝区沙南街1-3号
电话:(023)65336351,65330635

★洛阳前导连锁店
地址:洛阳市解放南路134号
电话:(0379)3217532

★沈阳前导连锁店
地址:沈阳市铁西区兴顺南街75号
电话(传真):(024)5877672

★安阳前导连锁店
地址:河南安阳市人民大道71号
电话:(0372) 5939464

★成都前导连锁店
地址:成都市新南路四维村6号电脑城
电话:(028)5550175

★南宁前导连锁店
地址:广西省南宁市星湖路22号
电话:(0771)5850895

连锁总部地址:(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电话:(010)64024800,64024801 张立波、郭罡、雪薇

致力开拓软件流通市场 促进IT产业

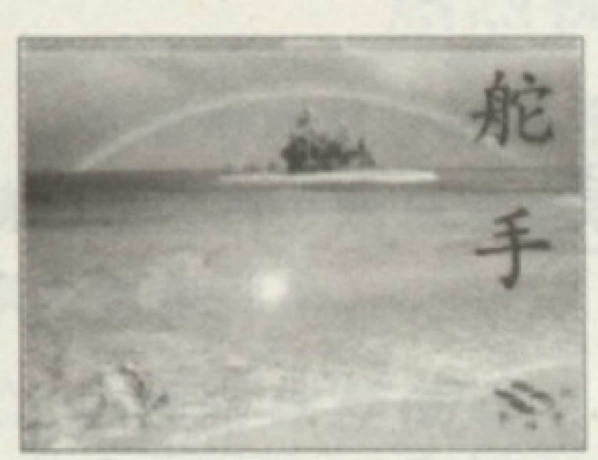
共享北京价格资源优势 创新光碟时空

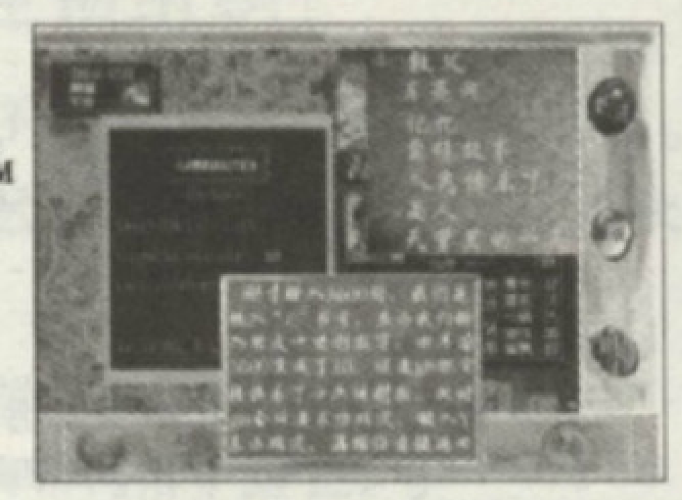
新品上市 诚征各地代理、广告支持

北京大学博雅媒体创作室技术奉献

《舵手》

——电脑时代的导航者





电子出版技术的导航者。运用国际领先的 Inter™ MMX 结合虚拟现实 (Virtual Reality) 技术的最新成果，以实用方便附合人机功能的优雅界面、新颖创意、多种媒体的交互运用开创国内电子出版物的精品时代。





本光碟包含《硬件》、《软件》、《网络》、《多媒体》四部分。硬件部分从认识入门，直到功能、原理、组合配置一台 MPC、软件部分更是经典之作，从硬盘分区、安装 DOS 着手，逐步带你进入软件高手行列。

《畅游多媒体》

——带你进入多媒体世界

多媒体技术是一种全数字技术，是一种将数字声音、图形、图像、数字视频等多种数字媒体信息集成到计算机中并具有交互功能的技术。

《畅游多媒体》全面详细地描述了整个多媒体世界，畅游中可掌握计算机的基本知识，多媒体的基本知识、概念、最新发展、三维游戏……虚拟现实。

一次畅游，眼界大开，收获满载。

《挑战托福》

——梦开始的地方

本光碟是北京大学英语系托福讲师联手合作开发的英语教学光碟。托福讲师在北京大学英语系、"新东方"、"远大"等著名托福学校担任主讲。

本光碟充分考虑到尽最大可能提高学员的学习效率，以全新的角度指导 TOEFL 应试技巧，强化 TOEFL 应试能力的全能光碟，读者从中可以掌握 TOEFL 系统知识，掌握 TOEFL 命题者的基本思路，找到万变不离其宗的解题法则。

《网上骑兵》

——Internet/Intranet 寻宝

人类的历史是相互交流的历史。交流感情、表达思想、沟通认识，对于飞速发展的现代社会来说，Internet/Intranet 的出现，代表着人类的交流进入了更新的时代。

站在互联时代，世纪之交的大门中，Internet/Intranet 到底是什么？它的历史未来是怎样的？你有何条件，怎样向 ISP 申请帐号？如何通过拔号方式和直接方式上网而成为网上骑兵？相关软件怎样使用？Homepage 的制作？流行的概念？常用的协议和服务？

这一切都有完美而经典的答案。

《金钥匙》

——领先进入计算机领域的金钥匙

北大专家、耗时一年、精心制作。

从硬件到软件，包罗万象，适合各层次人士学习，内容之多之精，叹为观止。和《舵手》优势互补，自成一体。

全国各软件专卖店有售

欢迎洽谈合作、开发，OEM 代理

本公司另有各种软件 600 种，大量批发

北京万众力合科技有限责任公司

地　址：北京海淀路 171 号大华写字楼 A 座 507

电　话：(010)62634906 传真：(010)62649133

邮　编：100086

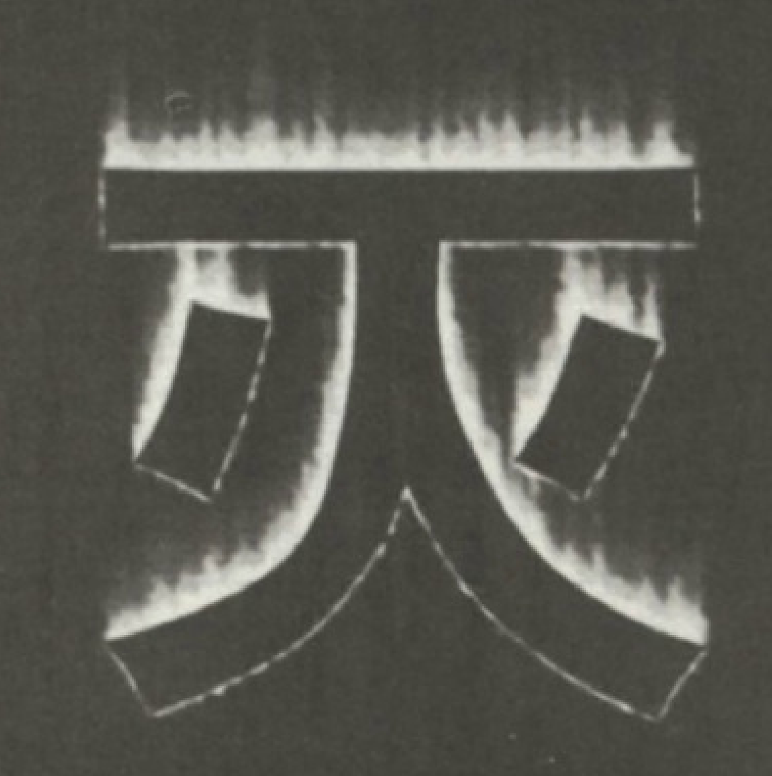
联系人：罗雪松、解军锋、吴洪彬

全国电子产品订货展销中心
北京大学博雅媒体创作室
北京万众合力科技有限公司

DESIGNED FOR
Intel
MMX™

8月9日正式上市







（又名：蒸发密令）

联邦证人安全保护计划



- 第一部全中文真人互动式游戏，专业演员重新配音
- 根据阿诺德·施瓦辛格主演同名中影大片改编而成
- 金仕达多媒体联手 Imagination Pilots Entertainment 隆重推出



上海金仕达多媒体有限公司

地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼
邮编：200433` 电话：(021) 65495473、65495482
传真：65495869 电子信箱：ksmedia@public.sta.net.cn

游戏交换大循环　不花钱买也能玩

您想充分享受电脑游戏的乐趣吗？您需要游戏交换等系列服务吗？给智慧桥写一封信，留下您的姓名、邮编、地址，您得到的是：最新的游戏资料，数百种游戏目录，周到的系列服务，意想不到的惊喜！

智慧桥游戏直销中心本月精品热卖：(邮购款到即发货)

雷神之锤QUAKE /248	DOOM终极版 /198	足球97 /149	剑侠情缘 /128
长弓阿帕奇 /169	银河飞将IV /268	死亡地带 /186	NBA篮球97 /149
银河私掠者 /198	吞食天地 /69	炎龙骑士团 /68	金庸群侠传 /69
魔兽争霸Ⅱ－黑潮 /168	汉堡战争 /69	命令与征服/160	隐秘行动 /120
无悔的十字军战士Ⅱ /149	凯兰迪亚传奇Ⅲ /130	魔神战记Ⅱ /98	大富翁Ⅲ /98
仙剑奇侠传 /120	移民计划 /98	西楚霸王 /120	新蜀山剑侠 /69
水浒传 /120	时空游侠 /136	古墓丽影 /146	三国英雄传 /69
三国系列之－赤壁 /98	极品飞车二代 /158	福尔摩斯二代 /158	炎龙骑士团 /88
生化悍将Ⅱ /148	金庸群侠传 /69	三国演义Ⅱ /89	黎明之砧 /69

汇款金额＝游戏报价×88%＋邮费每套10元(请在汇款单上注明游戏名称)

另：秘技攻略500种＋超值游戏工具＝15元(免邮费)

汇款地址：北京市9799信箱141分箱　邮编：100101　收款人：北京智慧桥游戏乐园

咨询热线：(010)64993177,64993737　传真：(010)64993177　E－MAIL：knowbridge @ihw.co.cn

宏篇巨制　助您全面成为电脑高手

《万事无忧》多媒体光盘正式面世

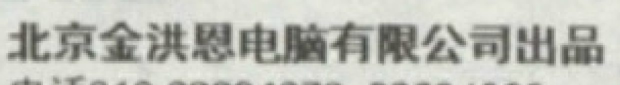
《开天辟地》姊妹篇，《开天辟地》原班人马历时一年，精心制作。

集众多清华学子多年经验于一体，绝对难得的学习机遇

零售价 125元

如果您是《开天辟地》的用户，那您一定已是半个电脑高手；或者，您本来就是高手，高手总有高手的问题，在用《开天辟地》学会了DOS,Windows, Windows 95,WPS,Word, Excel,中文输入法之后，小博士和小教授继续出场，还有几位可爱的新人友情出马，一齐教会您电脑无所不包的几大绝技：

堪称大全的《软件安装》　上天入地的《网络通讯》
揭开面纱的《硬件安装》　博大精深的《常用软件》
奇妙诱人的《多媒体》　举一反三的《常见问题》



北京金洪恩电脑有限公司出品
电话010 62634070 62634069
邮购地址：清华大学邮局84-145信箱
邮编：100084　免邮费

深圳洪恩实业发展公司
电话：0755-3350702 3203919
地址：深圳市深南中路82号赤尾大厦703-714室

Human洪恩软件
大家的软件

计算机书店

编号	名称	定价	编号	名称	定价
P38	常用软件和光盘软件的实用操作	28元	P93	初级程序员级软硬件知识	35元
P39	群件系统lotus Notes4原理与指南	34元	P94	1994－1995年度试题分析与解答	42元
P40	个人电脑自己装	20元	P95	计算机等级考试辅导(一、二级)样题汇编	31元
P41	Delphi数据库编程自学教程	50元	P96	FoxPro 2.5B中文版使用指南	26元
P42	数据结构C(语言版)	26元	P97	FoxPro 2.5B中文版开发指南	34元
P43	轻松学习Wrod for Windows95中文版	30元	2204	中文4.0WindowsNT实用培训教程	24元
P44	轻松学习Excel for Windows95中文版	23元	2162	显示器电源电路	18元
P45	轻松学习office for Windows95中文版	34元	1867	快速动画制作技术与实例	35元
P46	轻松学习Visual Basic 4.0	30元	2147	新编图形图像及其在Foxpro中应用实现	39元
P47	轻松学习Delphi for Windows	30元	2045	静止图像数据压缩标准	56元
P48	轻松学习Windows95中文版	33元	2217	跨越PHOTO SHOP4.0	48元
P49	Windows95多媒体速成	20元	2211	新一代汉字平台UCDOS 6.0培训教程	42元
P50	FoxBASE⁺与上机指导	24元	2203	中文版Visual FoxPro 5.0完全学习手册	54元
P51	计算机硬件技术基础	28元	335	多层自动布级印制板的设计实现	25元
P52	计算机基础知识与上机指导	17元	1679	Protel计算机辅助电路板设计实例	46元
P53	计算机办公自动化实用教程	21元	2209	中文Windows及桌面办公用具应用教程	24元
P54	Windows95中文版傻瓜书	41元	750	新编世界晶体管实用手册(3册)	118元
P55	进一步深入Windows傻瓜书	36元	1213	计算机房供电基础与UPS原理	34元
P56	MODEM傻瓜书	34元	1118	自己组装486/486SX计算机	22元
P57	DOS傻瓜书	30元	1305	微机系统配置实用手册	58元
P58	进一步深入DOS傻瓜书	36元	1326	自己组装PC机	23元
P59	多媒体与CD－ROM傻瓜书	30元	1397	自己组装Post Script打印机	23元
P60	Visual Basic傻瓜书	36元	1403	自己制作和组装计算机配件	37元
P61	INTERNET傻瓜书	35元	1578	自己组装绿色电脑	28元
P62	PC傻瓜书	30元	1551	自己组装Post Script激光打印机	18元
P63	lotus1－2－3	30元	1646	自己组装IBM PC及其兼容机	23元
P64	Excel傻瓜书	35元	1786	自己组装低成本信号发生器	24元
P65	Windows傻瓜书	34元	1257	自己组装多媒体PC机	47元
P66	UNIX傻瓜书	34元	1385	自己组建局域网	23元
P67	Word perfect傻瓜书	28元	1779	自己开设计算机维修店	24元
P68	WPS标准教程(含盘)	59元	B2	奔腾电脑自己装	22元
P69	智能长技术	23元	B3	486/586微机系统原理及故障维修	26元
P70	中文Windows游戏程序开发与实例	43元	B4	北大方正维思报刊排版技术	72元
P71	Visual C⁺⁺2.0 for Win32大全系列:		2999	ORACLE 7.0使用技巧	70元
	(一)用户指南	46元	3352	跟我学微电脑故障排除	26元
	(二)用MFC和Win32编程	74元	5266	中文版Word 6.0命令详解	47元
	(三)Microsoft基本类库参考手册	139元	4605	跟我学用微电脑	27元
	(四)运行库及io流类库参考手册	62元	2069	电脑速成班培训教程DOS篇	29元
	(五)语言参考手册	77元	2070	电脑速成班培训教程Windows篇	36元
P72	电脑提示信息英汉对照	30元	649	微机系统硬件教程	25元
P73	Photostyler实用操作手册	38元	1171	新编微机基础教程	30元
P74	软盘加密与解密新技术	47元	938	计算机实用基础教程	20元
P75	朗文－清华英汉双解科技大辞典	140元	1866	Windows 95从入门到精通	48元
P76	英汉计算机双解辞典	58元	1813	音乐设备数字接口(MIDI)与计算机音乐	25元
P77	JAVA语言APL类库	70元	1817	多媒体实用指南	33元
P78	Internet Server安装与HomePage设计	20元	1847	桌面音乐家－用计算机创作音乐	32元
P79	计算机维护技术	35元	1562	MIDI爱好者手册	30元
P80	IBM PC汇编语言程序设计	24元	2055	怎样把PC机升级成多媒体系统	30元
P81	IBM PC汇编语程序设计例题习题集	8元	1610	多媒体使用大全	30元
P82	IBM PC汇编语言程序设计实验教程	12元	1712	跟我学Internet	28元
P83	DOS 6.22中文版使用指南	24元	2062	TCP/IP故障检测与维修	47元
P84	从DOS到Windows	20元	2088	新编Novell 4.X网络系统实用教程	29元
P85	新编NOVELL组技术与应用	26元	D44	电脑游戏创意制作与技巧(PCGAME)	67元
P86	NETSCAPE浏览器使用指南	8元	D45	游戏机/电脑学习机原理使用、维修	18元
P87	TCR/IP网络原理与技术	18元	S6	电脑游戏菊花宝典	22元
P88	电脑音乐的制作技巧(含盘)	76元	S7	轻轻松松学习Notes(4.5中文版)	29元
P89	计算机操作与上机指导培训教程(上)	29元	D46	微机图形动画设计软件使用大全	32元
P90	计算机操作与上机指导培训教程(下)	25元	D47	计算机绘图实用教程	33元
P91	微机操作与应用常见英文信息解释	25元	D48	Power Builder 5.0原理与应用开发指南	165元
P92	微机常见故障诊断与排除软件技术	22元	D49	Q BASIC 语言教程	30元

我店专门经营计算机图书及各类中小学教材，并办理邮购业务，**邮购方法**：请按下述地址邮局汇款，并在汇款单附言上写清**书名、书号、册数**，字迹要清晰，以上书价含邮费。

邮购地址：北京 8713 信箱 616 号海淀大街 8 号

邮码：100080 **电话**：(010)62640647、62550664 **联系人**：张丽、刘玉英

全面完整　值得信赖

中国大陆第一个具有独立域名的
全面完整的　Internet　反病毒网点

全天候 24 小时服务，全方位系统介绍反毒知识；密切注视和跟踪世界范围的病毒与反病毒技术最新动态；随时提供第一时间的新病毒分析和即时的版本升级服务；完全免费，不加限制的用户访问，无需任何有偿注册和登录。

BBS：　010-62577552

WEB http ://www. fairstar　.co. cn

盛邀并欢迎广大用户及各界朋友前来访问。我们将以崭新的姿态，先进的方式，为您提供全面的反毒技术与服务！

感谢维博利达公司（www. webl eader. co. cn）对本网点建设所提供的大力支持。

建议每套零售价：280 元/套

原北京华星电脑公司版 KV200 用户可凭原 KV200 系统盘及 100 元优惠更换本软件

注　意

每一整套软件包装中含 DOS版杀毒程序及 Win95/Windows 版杀毒程序各一套。

病毒克星

单机环境下全面杀除 DOS，Windows/Win95 病毒

全国范围　诚征代理

双平台超值套件提供完整解毒方案

彻底解决（word）宏病毒……

春节前后，台湾 NO-1（逢 13 日发作）等宏病毒再次发作，根据目前接到的报告，各级机关和管理部门由于文档多的特点，情况尤为严重。

为彻底解决这类病毒（目前已发现流行并能解决的 10 数种），杜绝其流行为害，特利用以其人之道还制其人之身法，研制了在 word 下运行可解上述所有宏病毒的小型工具 word VRV 该工具自动查解可能感染了上述任一或全部病毒的 word 系统及所有文本，即日起，请**病毒克星**用户免费下载或以恰当途径获取。

需要说明的是，受机理的限制，不使用（即不安装）中文或英文版 word 软件的用户绝不可能受到该类病毒的威胁，对其可不予理会。

病毒克星 目前（970220）最新版 16.4 版。

全国特约分销商：

联想集团微机软件销售部及各地代理
电话：010—8428888 转微机部

北京连邦软件产业发展公司及全国各地连锁店
电话：010—2568648　林粤

北京赛乐氏科贸有限责任公司及全国各地连锁店
电话：62186403 或 62174193 转 21，22，23

北京
北京天祥计算机技术开发公司　010-62613237
北京双友软件技术研究所　010-62571523
北京树人软件开发中心　010-62616742
北京市微宏电脑软件研究所　010—62579194
北京市东方飞鸿软件研究所　010—62549508
北京超软科技发展有限责任公司 010-62647342
北京市得力软件研究所　010—62545313
金色盾牌计算机安全技术研究所　010—2610373
深圳华星北京分公司　010—2547799—2201
中国教育电子公司　010—2171649
北京长城国际 IBM 专卖店　010-62615001
北京新新通用电器集团网络部 010-62541314
北京金宇纪电脑科技有限公司　010-62648495
北京恩瑞德电脑商行　010-62556590
北京天炜经贸公司　010-62571514

天津
天津 IPC 电脑世界　022-7216215
天津市展望计算机研究所　022—3532636
天津市河西区正版软件专卖店　022—3287186

上海
上海电子计算机厂东海软件中心　021—2475950
上海利通电脑公司　021—63222873
上海农工商　021-63226198
上海超想公司　021-63291731
上海宏胜商用软件有限公司 021-63061883

云南
昆明棒子专用电脑软件经贸公司 0871-5176880
昆明黑马计算机软件技术公司　0871—5146711
保山师专科教电脑公司 0875—2120060
昆明办事处 0871-3148666-7399

福建
漳州海峡科技实业有限公司　0596—2062315

广西
南宁怡隆电脑软件开发公司　0771—5883880
南宁超人电脑有限公司　0771—5863869

广东
广州瑞达电脑公司　020-87595598
深圳金菜恩经贸公司　0755-3605471

新疆
乌鲁木齐电子所　0991—4816658
乌鲁木齐惠宏电子技术开发公司 0991—4890424

江苏
南京康鼎通信工程公司　025—3361262
深圳华星南京经营部 025—3350714
南京星海天地新技术公司　025—4583417
南京翰林汇公司　025-3377489
苏州东领电脑公司　0512—5104841
常州协通软件系统公司　0519—6689298

浙江
杭州安易电脑有限公司　0571—2083469

辽宁
沈阳华储资资讯科技有限公司 024-3895234
沈阳翰林汇计算机有限公司 024-3917668
沈阳东科市场　024-3887690
沈阳希望电子信息开发公司 024-3909650

湖北
武汉天问精品软件店 027—7875733

湖南
长沙华宇信息工程公司　0731—5527682
长沙新鼎潮电脑开发公司　0731-2291080
长沙市万达电子贸易公司　0731-4430821
长沙朝阳计算机系统工程公司 0731-9033302

四川
重庆联发科技开发公司　0811-8602103
成都格林科技发展公司　028—5589524
重庆中科科技发展有限公司 0811—7862802
重庆太阳科技发展有限公司 0811—3617764
重庆金算盘财务软件公司　0811-7850521

河南
洛阳铁路分局电子开发公司　0379-3214884

河北
石家庄市计算机安监中心　0311-7026911-3153

黑龙江
哈尔滨市科远技术有限公司　0451—2532994
哈尔滨希望公司　0451-2510446

山西
太原泰森计算机有限公司　0351—4034403

陕西
西安翰林汇计算机公司　029-7893619

华美星际

北京华美星际科技发展有限责任公司

总部地址：北京海淀区海淀路 19-1 号中成大厦 401 室　电话：62572100，62572300
传真：62571600　开户行：北京城市合作银行中关村支行　帐号：033120-53
E-mail ：xinghua@public3.bta.net.cn



电子工业出版社—北京海淀图书城电子科技书店

邮购说明：1. 汇款请寄：北京海淀大街 36 号北京海淀图书城电子科技书店邮购部收　邮编：100080

2. 以下图书定价均含邮费(书价 5%)，汇款同时请在附言栏内注明书代码、数量(或来函)

3. 邮购电话：(010)62534720、62534721　传真：62534720；

4. 我店见款后，二日内书挂号邮出

我店集全国各大出版社最新**计算机资料，外语、家电、机械类图书，另有各种软件、光盘游戏、英文原版图书**，欢迎来函索取详细书目(免费)。

编号	名称	定价(元)	编号	名称	定价(元)
C1	中文Windows3.1－3.2实用教程	23.10	C51	Visual FoxPRo 5.0精简易懂	40.90
C2	中文之星2.5从入门到精通	50.40	C52	Foxpro 2.6－3.0编程技巧	29.90
C3	DELPHI数据库编程自学教程	44.10	C53	Visual FoxPRo 3.0函数与系统变量篇	29.40
C4	DELPHI for Windows大全	74.50	C54	Visual FoxPRo 3.0命令篇	39.90
C5	DELPHI 2.0从入门到精通	63.00	C55	Visual FoxPRo 3.0基础篇	40.90
C6	Windows 95应用大全	78.70	C56	Microsoft SQL Server 6.5新增功能	36.70
C7	Microsoft Windows 95开发者必读	92.40	C57	Microsoft SQL Server 6.5管理员指南	73.50
C8	Windows 95 中文版入门与提高	36.70	C58	轻轻松松学Notes(4.5中文版)	25.20
C9	轻松学习Windows 95中文版	29.40	C59	Power Builder 4.0使用精解	33.60
C10	Word 7.0中文版从入门到精通	27.30	C60	Power Builder 4.0使用速成	28.30
C11	中文Word 6.0/7.0实用指南与编排范例	29.40	C61	Protel For WindowsSchematic使用技巧	31.50
C12	中文Excel 95简明教程	32.50	C62	Protel For Windows－PCB实践技巧	36.70
C13	怎样实用 Excel 7 for Windows 95中文版	25.20	C63	微型计算机原理与汇编语言	29.40
C14	Excel97中文版入门图解	19.90	C64	怎样使用Norton Utilitics＆Navigator for Windows	26.20
C15	Power Point 97中文版入门图解	19.90	C65	最新常用工具软件使用	20.40
C16	Office 95六合一	52.50	C66	Rorland C＋＋ 环境下Windows3.1－95编程技术与实例	100.80
C17	Project 4 for Windows使用教程	44.10	C67	电脑游戏宝典	15.70
C18	Windows NT4实用组网技术	46.70	C68	最新电脑游戏攻关指南	19.40
C19	Windows NT4中文版用户篇	37.80	C69	自己动手编游戏	15.70
C20	Windows NT4.0 Workstation使用指南	37.80	C70	电脑游戏菊花宝典	18.90
C21	Windows NT百科全书	71.40	C71	压缩软件精华工具集	23.10
C22	Microsoft Access 2.0高级开发及技术库大全	68.20	C72	C 库函数和MFC库类详解Microsoft C/C＋＋和Visual	60.90
C23	Active X开发人员指南	54.60	C73	汉化Turbo C程序设计	50.40
C24	Visual Basic 4.0编程大全	90.30	C74	最新C＋＋语言精华(第二版)	31.50
C25	Visual Basic 4多媒体开发工具	91.30	C75	C＋＋语言及其程序设计教程(修订版)	21.00
C26	Visual Basic 开发指南	49.30	C76	Visual C＋＋ for Windows程序设计基础	54.60
C27	Visual Basic 数据库开发指南	81.90	C77	最新C＋＋语言精华(第二版)	60.90
C28	3D studio命令与实例	40.95	C78	Visual C＋＋4.0教程	36.70
C29	Auto CAD13问题解决手册－诀窍与技巧1000	42.00	C79	C语言编程常见问题解答	30.40
C30	轻松学习CorolDRAW 6.0中英文版	42.00	C80	Visual C＋＋ 4.0编程指南	40.90
C31	Auto LISP编程技巧与实用程序	29.40	C81	数据结构(C语言版)	23.10
C32	Macword Freehand 5 Bible 实用全书2nd Edtion	315.00	C82	单片机的C语言应用程序设计	24.60
C33	计算机绘图实用教程	28.30	C83	自己动手组装与维护电脑(升级篇)	39.90
C34	Visual 4.0最新模板绘图法	26.20	C84	386/486奔腾多媒体电脑的组装、调试、使用	18.90
C35	即学即用Adobc PHOTOSHOP	49.30	C85	全国计算机等级考试(一、二级)模拟试题800例	13.10
C36	Pagemaker 6 For Windows使用指南(第二版)	34.60	C86	全国计算机等级考试教程(一级)－基础知识与操作	33.60
C37	跨越PHOTOSHOP 4.0	42.00	C87	电脑提示信息英汉对照	30.40
C38	图解电脑平面设计创意与制作	204.70	C88	SCO UNIX系统管理员实用指南	39.90
C39	3D Studio MAX易学易用专辑	31.50	C89	UNIX轻松入门	26.20
C40	深入3D Studio MAX	33.60	C90	精通UNIX	38.80
C41	电脑音乐的制作与技巧	76.60	C91	Power Builder 5.0原理与应用开发指南	144.90
C42	Authorware3.0使用指南－Win31/Win95(上、下)	74.50	C92	WWW文件设计－HTML语言实务	30.40
C43	家庭多媒体电脑使用大全	30.40	C93	CGI编程指南	34.60
C44	多媒体工作室与Director 5	25.20	C94	WEB程序设计教程	44.10
C45	DOS 6.22使用手册	50.40	C95	智能化大厦综合布线系统设计与工程	26.20
C46	UCDOS 5.0使用指南	33.60	C96	NOVELL网络实际操作－基础篇	29.40
C47	新一代汉字平台UCDOS6.0培训教程	36.70	C97	PC 远程通信大全	31.50
C48	ODBC深入剖析	42.00	C98	NetWare 4.1网络使用大全	92.40
C49	Visual FoxPRo 3.0编程捷径与范例	79.80	C99	TCP/IP网络原理与技术	15.70
C50	Visual FoxPRo 3.0中文版程序设计指南	47.20	C100	JAVA语言API类库	60.90

北京新亚电子软件销售中心邮购价目表

游戏类：

软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)
巴士帝国	49	笑傲江湖(CD)	69	银河飞将Ⅳ(6CD)	268
暗棋侏罗记	79	倚天屠龙记(CD)	69	长弓阿帕奇(2CD)	169
象棋俄罗斯	59	三国演义2	89	极品飞车(增强版CD)	139
世纪末商业革命	120	格斗之王(CD)	88	无悔的十字军战士(CD)	140
麻将大师	120	空中霸王(CD)	88	狂野飙车(CD)	135
爆笑躲避球	110	超时空战将(CD)	88	电脑魔神(CD)	135
奥林匹亚桥赛	99	血狮(CD)	86	梦幻弹子球(CD)	125
武将争霸Ⅱ	130	生化悍将Ⅱ(2CD)	148	极道枭雄(CD)	79
钢铁骑士团	130	时空游侠(CD)	136	旋风反击战(CD)	88
将族象棋大师Ⅱ	89	古墓丽影(CD)	146	剑侠情缘(CD)	128
西楚霸王(CD)	120	死亡地带(CD)	186	NBA97(CD)	149
移民计划(CD)	98	刘伯温传奇(CD)	49	足球97(CD)	150
狂涛计划	200	烈焰钢狼传(CD)	49	97赛手(CD)	135
银河救世军	240	金庸群侠传(CD)	69	无悔的十字军战士Ⅱ(CD)	149
吸血鬼	200	三国英雄传(CD)	69	魔神战记Ⅱ(CD)	98
X战机	230	甲A风云	100	主题公园	149
帝国追击战	200	中国民航	96	傲气雄鹰	149
魔动王子	270	官渡(CD)	88	炎龙骑士团—邪神之封印(CD)★	68
永恒之门	220	绿茵96(CD)	88	侠客英雄传Ⅲ(CD)★	98
太空鲁宾逊	240	死活通(普及版)	10	雷神之锤★	248
创世魔法师	200	死活通(标准版)	108	终极毁灭战士★	198
卧龙传—三国制霸之计	140	命令与征服(2CD)	160	凯兰迪亚传奇Ⅲ★	130
仙剑奇侠传(CD)	120	命令与征服—隐秘行动(CD)	120	POD生死赛车★	160
魔法门之英雄无敌(CD)	69	城市大攻坚(CD)	68	烈火战机★	140
黎明之砧(CD)	69	足球96(CD)	130	吞食天地Ⅲ★	65
时空特勤组(CD)	49	双子星传奇(CD)	130	水浒传★	110
汉堡战争(CD)	69	魔毯Ⅱ(CD)	130	炎龙骑士团Ⅱ★	70
新蜀山剑侠(CD)	69	遁入黑暗(CD)	130	极品飞车Ⅱ★	158

家教多媒体工具类：

软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)
三毛流浪记	75	万事无忧	120	佳儿成龙记	
Internet宝典	95	3054从入门到精通	95	跟我学用Photoshop	85
死活通	105	英汉通	95	开天辟地	120
中国百科	65	小学数学1或2或3	均为65	星式教学初中版	165
轻轻松松背单词	75	KV300	175	英语博士通	85
十万个为什么1或2	55	中国古典文学宝库	175	有声书库学生版/标准版	45/65
小学奥林匹克数学1或2	65	中学家庭教育初1版/初2版	均为75	音乐殿堂	86

诚征全国各地代理，给予广告支持及无风保障。对于有潜力的游戏开发群体，新亚公司会给予资金支持。

邮购地址：北京市西城区地安门外大街乙60号　收款人：苏江　邮编：100009

(邮购)门市电话：(010)64019402（乘107路、5路、58路鼓楼站下车，地安门百货商场对面）

公司电话：(010)65958264　传真：(010)65958264

邮费：挂号10元，快件15元，特快30元　　地址：北京市朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦107室

现在就请加入
正普光盘销售组织

正普光盘销售组织由北京正普公司及其遍布全国各地的160多家分销商组成，其规模以平均每天1家的速度递增，如果您是一个电脑软硬件经销商，或者您看好前景辉煌的正版光盘市场，那么请您也加入正日益壮大的正普光盘销售组织，在这一组织内，您将享受到市场最低价，您可以在进货后三个月内将滞销产品换为畅销产品或新产品。百万库存保证我们可以在收到汇款传真后48小时内发货，这一切将使您在市场竞争中立于不败之地，如果您的销售业绩良好，更可以得到正普公司大量的广告支持。

正普公司出已与国内外70余家光盘制作和出版商建立了良好的合作关系，经销的光盘品种达到600多个，涵盖了全部国产和进口光盘，面向家庭、面向个人，内容包括游戏、儿童读物、语言学习、课程学习、计算机学习、美术、数据资料、工具、百科和文化艺术等。

我们追求的目标是：

服务最好 品种最全 价格最低

正普光盘授权分销商名单：

贵阳大众电脑软件公司
南宁市实凯高科技开发公司
上海浩鼎实业有限公司
昆明威豪科技经贸公司
常州利达通讯公司大众软件分公司
包头市嘉德物科贸有限责任公司
石家庄市创意电脑软件专卖店
贵阳春辉科工贸公司
贵阳四新电脑有限责任公司
昆明日成仪器有限责任公司
邹城科达办公用品经贸有限责任公司
贵阳飞达空调制冷工程公司
天津图腾商贸中心
济南泓软计算机有限公司
温州众博电脑软件公司
龙岩深正电脑超市
深圳捷顺机电实业公司
浙江嘉兴创日软件销售部
天津章正公司
徐州市宏达电子经贸商社
鸡西宏乾电脑开发公司
洛阳014中心同创电脑专卖店
衡阳市大铭科贸有限公司
山西拓普高技术公司光盘中心
库尔勒西联电子公司
苏州市朗明电脑软件部
大同市兴达电脑软件专卖店
洛阳西工栋梁电脑休闲世界
大连惠通电子实业公司
玉林时空乐园游戏机专营店
贵阳兄弟现代办公设备经营部
乌鲁木齐正恒软件经营部
长春北国电脑公司
南宁奥讯电子公司
西安立信电子公司
山东聊城地区数码科技有限公司
佳木斯三江高科技发展有限公司
济南市精华软件总汇
烟台朝阳软件专卖店
潍坊市电子书店计算机服务处
苏州原创电脑影音事务所
石家庄辰极电脑公司
宁夏银川澳星影音器材中心
营口电子研究所办公自动化服务中心
内蒙古华仪计算机网络有限公司

北京正普电子技术公司
电话：(010)62171155-3223,3939 62184176
传真：62184176 Email:zipdisc@public.bta.net.cn **寻呼：**62025566-19987 **联系人：**华先生
通信地址：北京海淀白石桥路30号正普公司 **邮编：**100081
办公地址：园艺科技培训忠心223室(北三环联想桥南200米)

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评:□有□无		4.	
邮编:		5.	
地址:			

TOP TEN

选票

兴宏达软件专卖店乔迁新址特价奉献

兴宏达电脑软件专卖店自97年6月15日由白石桥路44号迁入东城区和平里，为报答软件爱好者的厚爱，自即日起到8月15日止，凡在本店购买以下软件均可享受85折优惠。

序号	产品名称	零售价	序号	产品名称	零售价	序号	产品名称	零售价
1	NBA96	120	51	倚天屠龙记	69	101	Internet宝典	97
2	绝地风暴(KKND)	159	52	超级大富翁	69	102	办公自动化	88
3	傲气雄鹰97	149	53	时空特勤组	69	103	双语多媒体天礤	128
4	长弓阿帕奇	169	54	汉堡战争	69	104	开天辟地	125
5	电脑魔神	139	55	天龙八部	69	105	万事无忧	125
6	遁入黑暗	130	56	水浒传(智冠)	69	106	用光碟学电脑	68
7	极道枭雄	78	57	神雕侠侣	69	107	一起学WIN95	68
8	极品飞车2	159	58	超时空英雄传说2	69	108	跟我学计算机网络	68
9	生死赛车	168	59	封神演义	69	109	跟我学多媒体电脑	68
10	梦幻弹子球	123	60	乌龙院	69	110	全国计算机等级考试题库(1-4级)	98
11	魔毯2	130	61	异星突击	69	111	3DS从入门到精通	100
12	双子星传奇	130	62	绝地任务(3CD)	99	112	VB从入门到精通	100
13	无悔的十字军战士	144	63	钢铁骑士团	130	113	PHOTOSHOP从入门到精通	150
14	无悔的十字军战士2	149	64	武将争霸2	130	114	通用三维宝典	150
15	银河飞将4(6CD)	268	65	麻将大师	120	115	跟我学用WIN32	39
16	主题公园中文版	149	66	赤壁之战	120	116	电脑三维动画全面速成实用版	68
17	足球96	99	67	西楚霸王	120	117	电脑三维动画全面速成专业版	98
18	足球97	149	68	运镖天下	120	118	跟我学用PHOTOSHOP	50
19	银河私掠者2(3CD)	198	69	世纪末商业革命	120	119	跟我学用OFFICE中文版	88
20	烈火战机	149	70	爆笑躲避球	110	120	计算机基础知识全面速成	68
21	福尔摩斯之玫瑰纹身	159	71	奥林匹亚桥赛	99	121	学友复习测试系统(初中)	98
22	命令与征服(2CD)	160	72	移民计划	98	122	学友复习测试系统(高中)	148
23	隐秘行动	120	73	将族－象棋大师	89	123	星式教学(初中)	168
24	死亡地带(3CD)	186	74	雄霸天下	59	124	小学家教(1-4年级)	88
25	古墓丽影	146	75	象棋俄罗斯	59	125	小学家教(5-6年级)	88
26	时空游侠	136	76	卡耐基人生指南	69	126	中学家教(初一版)	78
27	生化悍将(2CD)	148	77	暗棋侏罗纪	79	127	中学家教(初二版)	78
28	终极毁灭战士	198	78	坦克大决战	49	128	中学家教(初三版)	88
29	雷神之锤	248	79	五子棋大师	29	129	中学家教(高一版)	88
30	魔兽争霸2	168	80	水浒传(光谱)	120	130	中学家教(高二版)	88
31	炎龙骑士团1	68	81	排牌乐	59	131	中这家教(高考总复习)	88
32	炎龙骑士团2	88	82	仙剑奇侠传	120	132	小学数学(1)	68
33	血狮	86	83	光明战史	68	133	小学数学(2)	68
34	剑侠情缘	128	84	鬼马小英雄	68	134	小学数学(3)	68
35	三国演义2	89	85	西洋封神榜	48	135	小学数学(标准版)	180
36	黎明之砧	69	86	太空历险	128	136	小学数学总复习	88
37	金庸群侠传	69	87	魔鬼大峡谷	128	137	小学趣味数学奥林匹克(1)	68
38	三国英雄传	69	88	鲸的世界	128	138	小学趣味数学奥林匹克(2)	68
39	笑傲江湖	69	89	马德琳和她精彩的大偶戏	128	139	英语听力模拟考场	98
40	魔法门之英雄无敌	60	90	古大陆物语	130	140	英语单词有声书库(学生版)	48
41	黄飞鸿	69	91	卧龙传	140	141	英语单词有声书库(标准版)	68
42	大银河物语	69	92	生化战士	66	142	初中英语复习大全(2CD)	120
43	新蜀山剑侠	69	93	佳儿成龙记	97	143	超级英语博士通	88
44	天子传奇	69	94	魔神战记2	98	144	轻轻松松背单词	78
45	吞食天地3	69	95	整人专家	80	145	听说学中英文	68
46	射雕英雄传	69	96	钢铁雄师	300	146	英语听说直通车(交际口语)	98
47	龙腾三国	69	97	Word 6.0交互教程	75	147	英语听说直通车(交际英语)	128
48	鹿鼎记	69	98	商业美语会话	78	148	死活通(围棋类)	108
49	刘伯温传奇	69	99	Windows NT 4.0教程	85	149	手谈(围棋类)	130
50	烈焰钢狼传	69	100	INTERNET导航	68	150	KV300	180

本公司货源充足，价格优惠，在全国范围内诚征代理

地址：北京市东城区和平街南口14区1号楼一层　单位：兴宏达软件专卖店

邮编：100013　电话：010－64297406，010－1391011344　热线寻呼：010－62048888－33978

※外地邮购用户另加邮资10元，如不要纸盒外包装或软件无纸盒外包装，可免邮资。

邮购用户请将地址，姓名，邮编写清楚整洁，以防错投，谢谢合作！



冒险游戏一定要具有恐怖、打斗成份吗？恐怕许多AVG玩家都做如此之想。“玩的就是心跳”嘛！没有恐怖和打斗怎么能精彩？哦，朋友，不要太早下结论，快去玩玩《粘土世界》(The NeverhoodChronicles)吧。你会发现，原来“不心跳”也能照样玩得舒畅开心。请仔细地阅读下文，相信你马上就会觉得为《粘土世界》投入资金和感情是非常值得的。



什么是“Neverhood”？

“Neverhood”这个词似乎与“粘土世界”这个译名风马牛不相及。其实，“Neverhood”是其制作小组的名字，他们以这个名字为小组的第一部作品命名，同时也代表游戏中的整个世界。Neverhood小组是由一群遭到SHINY公司拒绝的人员组成的，他们成立小组后便加盟了DreamWorks Interactive这家由微软与SKG合资经营的娱乐软件公司(SKG是指斯皮尔伯格、卡兹恩伯格和戈芬三人的梦幻组合)。由Neverhood小组的核心人物——《蚯蚓战士》的作者Doug Tennapel领衔制作的《粘土世界》，向世人展示了它不同寻常的惊人魅力，让人在赞叹之余，还有迫不及待地把它介绍给朋友的冲动。我们完全可以相信在今后的岁月中，DreamWorks会带给我们更多精彩纷呈、不拘一格的AVG精品。

粘土的世界？

刚才提到过SKG中的S——斯皮尔伯格大家应再熟悉不过了。他的科幻巨作《侏罗纪公园》曾风靡全球。这位电影大师最擅长的就是运用高科技制作出无与伦比的视听效果。若是他将心思放在电脑游戏上，高科技特技效果应该是理所当然的。但如果你真是这么认为的话，可就大错特错了。由斯皮尔伯格监制的这款《粘土世界》并非以高科技为主。设计小组避开了一般电脑游戏制作中常用的数位化工具——如尖端动画制作软件Softimage或是3D Studio MAX，而是改为采用历史悠久的静态动作(Stop－action)及粘土动画来诠释冒险游戏。他们创造出的“Neverhood”是一个由粘土构成的世界，面积有2000平方英尺，共运用了2.5吨的粘土。所有场景都是以木质骨架，覆以粘土制成的，最后用电脑扫描处理。不仅如此，游戏的操作界面从选单到滑鼠游标或是按钮皆是由粘土制成，甚至主角Klaymen也不是血肉之躯，而是个纯粹的“土”人，这从他的名字上也可看出(Klaymen＝Claymen，粘土人)。设计小组希望这个由粘土建立起来的世界，能比一般的电脑动画看起来更加迷人，“这是我们对于那些完全以3D预先绘制好的世界的回应方式。”

粘土版MYST？

在《粘土世界》中，你扮演的就是这个图形冒险游戏史上最懒散的英雄人物Klaymen，任务是保护Neverhood这片土地。通过解开一个个谜题来恢复被扭曲的世界。这个游戏给人的第一个印象是粘土版的《神秘岛》(MYST)。游戏同样采用了大量的按钮、开关等难题来考验你的机智和耐心，而且两者都是采用小视窗来显示互动式的过场动画。但它们最大的不同在于：《粘土世界》是利用可爱逗趣的卡通影像来表达丰富内涵。游戏中的

谜题大多是空间或逻辑性的谜题，就象是在做智力测验一般。在以往的冒险游戏中，常常发生谜题与游戏内容脱节的现象，经常是为解谜而解谜。更有甚者，不少谜题根本没有逻辑性可言，而陷入频繁对话甚至猜测物品功能的泥潭，实际上已经失去了解谜的趣味与意义。而在《粘土世界》中，完全没有这种枯燥无聊的解谜活动。每一个谜题均经过精心设计，其中不少还是从以前的电脑游戏、电影、卡通以及文学著作中挑选出来的，令人在脑力激荡之余，更有一种怀旧之情。



“不会死”的游戏？

现在要来回答本文开始时的问题，一个冒险游戏除去恐怖与打斗就真的没什么可玩了吗？在《粘土世界》中绝不会给人以任何恐怖、暴力的刺激，幽默、诙谐、夸张与轻松一直是整部游戏的基调。你无时无刻不会为Klaymen妙趣横生的表演逗得开怀大笑。而Klaymen那令人着迷的滑稽动作，确能弥补游戏的其它一些缺点，比如当游戏进行速度太慢时，Klaymen一些可爱的小动作或是风趣的对话，经常令你忍俊不止，而不忍对其求全责备。《粘土世界》将冒险、想像力与无穷的幽默有机地结合在一起。当玩家解谜时，如果用错方式的话，会有一个爆笑卡通式的结果，像是被重击倒地或是暂时被斩首，而这些只是纯粹好玩的设计。游戏所标榜的是“不会死”的冒险旅程，因此你不会因为一时不慎而命丧黄泉，除非…… 怎么样，开始喜欢这款游戏了吧。

真3D的场景？

《粘土世界》的场景制作相当华丽，那些日常生活中不常接触的粘土在游戏中竟是那样的自然、舒适和美观。晶莹光润的柱石，精致宏伟的建筑，以及犹如乳液般流动着的“流土”，一切的“土制”物体看起来没有丝毫生硬的感觉，而且它们所具有的那种略带沙涩的质感更是令人叹为观止。玩家在各个房屋及建筑里行动时是采用第三人称视角，而在建筑之间移动时则采用第一人称视角。无论哪一种视角，在玩家眼中那一幕幕充满立体感的场景总是那样生动迷人。此外，整个游戏的场景还充满了爵士和蓝调风味，当你为某个谜题绞尽脑汁时，这些奇幻的场景却可以让你始终保持愉快的心境！

你会说“Neverhood”吗？

《粘土世界》的操作十分简易，一只滑鼠足以走遍天下。即使是入门玩家也能很快上手。难度适中，谜题既不十分简单——不动一番脑筋肯定解不出，又不过分刁难——绝不会非逼得玩家四处找攻略不可。本人便是在没有攻略的情况下，一边捧着肚子（否则会笑到腰酸肚痛），一边将其打爆的。而且该游戏并没有过多的对白或文字，这对于中国玩家来说无疑又是一个福音。可以说《粘土世界》的诞生为传统冒险游戏的制作技术注入了一股新鲜血液。它成功的原因，也许是令人耳目一新的外表，也许是层出不穷的幽默动画，但是不管怎么样，《粘土世界》的确十分成功地唤起了大家怀旧的心情和探索新知的欲望。玩厌了恐怖及暴力AVG，或是心脏本就不太好的玩友，大可与家人一起坐在电脑屏幕前欣赏Klaymen带给你那精彩幽默的表演。

我就是Klaymen？

伸了一个懒腰，我从地上慢慢爬起来，真是好睡！拉了几下墙上的扳手，用大锤砸开门走出去。啊呀！不小心掉进一张铁嘴里面，还好没有生命危险，只是怎么出这扇门是个问题。按门上的按钮？肯定不行……对了，这些吊环看起来有些蹊跷，试着拉拉看。果然，拉右数第二个吊环可以把门打开，可是一松手放开吊环，门又关上了。不如把那张铁嘴推过来替我咬住吊环，哈哈，成功了，我大摇大摆地走出家门。

外面的景色好美，去哪里呢？不如先到左边这座门上写着“H”的小屋看看吧。屋里墙上有一个拼字游戏，从图案上可以很容易地看出应该拼成“H”这个字母，小时候玩“华容道”的经验使我对付这种小玩竟儿易如反掌。拼好后，“唰”的一声，墙上开了一道门。走进去发现屋里有一个录像带播放器，把刚刚捡到的录像带放进去，从画面上看，似乎在讲一个故事，只是录像带还没凑齐，看不明白。继续往里走，咦？这间屋子怎么这么黑？按一下墙上的开关打开灯，好了，亮堂多了。再按另一个开关打开那道栅栏门，进去来到一个地下室。按下一个蓝色按钮，看了一段莫名其妙的大炮打机器人的电影后，我感到无事可做，便遛遛哒哒地出了地下室，顺手关上栅栏门（这一点十分重要，务须谨记）。前面是一条长长的甬道，走过去看看甬道的尽头有什么（这条甬道实

在是长得有些过分，各位玩家在走的时候要耐心一些才是)，原来是一盘录像带。现在看来这间“H”小屋里该干的事都已经干完了，到别处去吧。

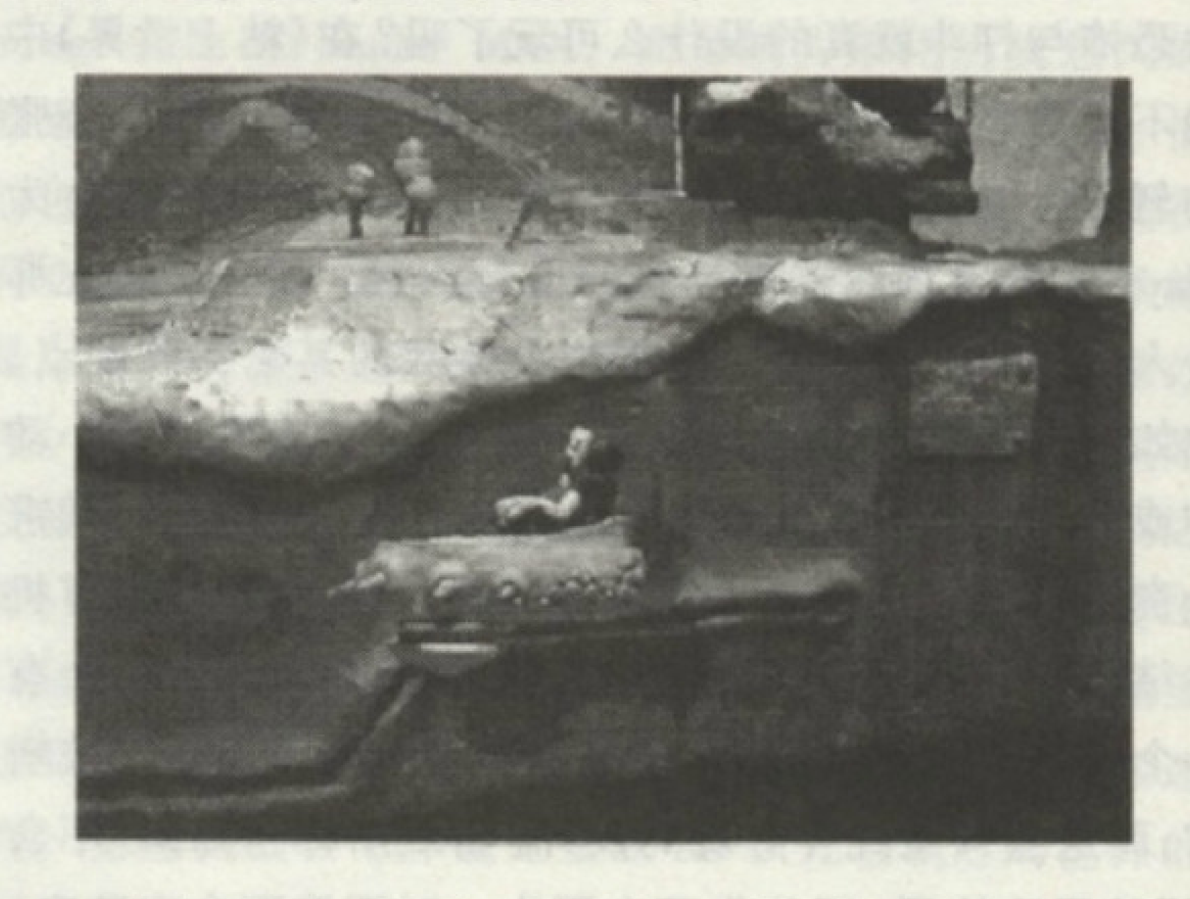
信马由缰地走过一座石桥，穿过一间满是TNT桶的屋子，我来到了一棵苹果树前。摘一个苹果尝尝，吃了后只是打嗝，没什么特别的。哎，对面有一个怪里怪气的牛头，按下牛头下面的按钮，牛头会向外吐水，不知道干什么用的。反正这里用水又不收费，索性就让它在这里吐吧(很重要)！接着往前走，哈，这里有一个八音盒，拿起来摇一摇，还可以奏出好听的音乐呢。怎么了？地震了？啊呀不得了，前面那堵墙忽然塌了，从后面跑出一个很可怕的怪物。我撒腿就跑，怪物在后面紧追不舍，我一口气跑到那间TNT小屋。怪物身体太大进不来，只能把它的大钳子伸进屋挥来挥去，还碰掉了架子上的一根火柴。怎么办？我看看火柴，又看看满屋的火药桶，忽然心生一计，我何不如此这般……我赶紧把屋里的火药桶拼成一个很象我的形状，用火柴点燃，推到屋外去。然后用手紧紧地捂住耳朵，只等看热闹了。那怪物果然智力低下，不假思索地把火药人当成了我，一口吞进肚里，结果当然是被炸得无影无踪了。重新回到被怪物撞倒的那堵墙前，只见墙上多了一个大洞，进去看看里面有什么。原来是一辆红色的轨道车，乘着轨道车来到轨道的尽头，有一个白色按钮。按一下，只听到一些奇怪的声音，却没看到什么特殊的现象，怎么这里这么多按钮啊？

回到家门口，想起“H”小屋对面还有一座小房子没去，现在去看看吧。怎么这个小屋前也有一个牛头？而且一踩地上的开关，牛头就会吐水。用先前捡到的试管装满水放进兜里，看来以后会有用。小屋的门上有五个风笛，会发出高低不同的音调来，旁边还有五根空管子，看来和风笛有密切的联系。我试着把刚才得到的水吐进空管子里，发现随着吐水量的不同，管子会发出不同的声音。这可是考耳朵的时候了，我竖起耳朵仔细听，一一吐好所有五根管子(从左至右依次为31204)，使它们能发出和门上风笛一模一样的音调，“吱”的一声，小屋的门开了。屋里一楼好象没什么可干的，上二楼去，这里又有一个橙黄色的按钮，看来还得按。

细细算来，加上“H”小屋地下室的蓝色按钮和红色轨道车处的白色按钮，我已经按了三个看起来没什么明显作用的按钮了，这三个按钮之间必有联系。我突然记起似乎曾经在什么地方见过同样颜色的三个按钮，没错，是在家旁边那个黑暗的地洞里。我赶紧跑过去，依次按下了那三个按钮，门开了，一座桥出现在我眼前。走过桥，我来到了另一个世界。

这门大炮挺好玩，上去开一炮试试，哇！真是威力巨大，一炮轰断了对面山上的瀑布，把下面湖里的水都放光了。前面墙上有一个小窗口，里面不断地闪着一些怪异的符号，赶紧用笔记下来。同时我发现每次闪到倒数第二个符号时，都会发出一种奇怪的声音，而且这个符号是不确定的。看来这里面必有蹊跷。右边是一间黄色的小屋，进去一看，哈哈，是我最拿手的搭积木游戏。根据每块积木正反面的凹凸图案，我很容易地把它们拼成一座小桥。按一下小桥的前面，它落了下来，同时外面的大桥也落了下去，形成一个可以通往湖底的楼梯。嗯，这么说，屋里的小桥是外面这座大桥的控制器了。

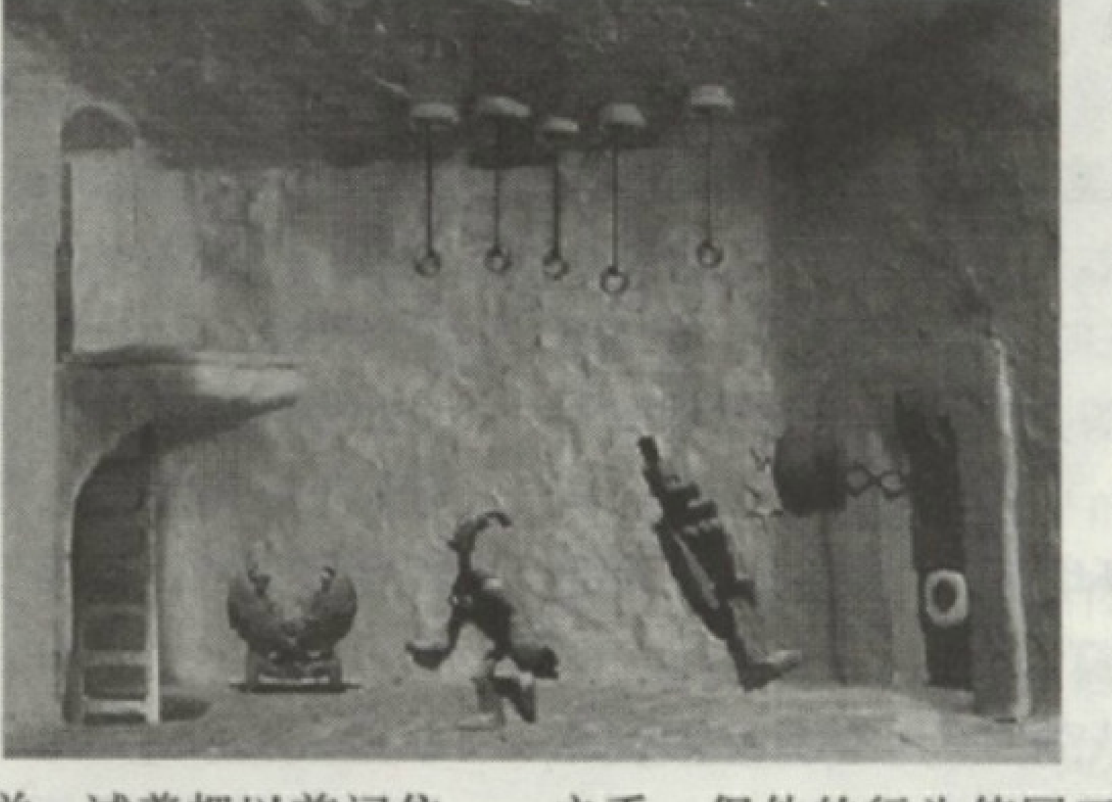
闲话少说，随我到湖底去看看。嘿，这里又有一辆绿色的轨道车，只是这次的轨道可复杂多了，简直是个迷宫，走着走着，忽然看见墙上放着三根试管，里面装着红、绿、蓝三种颜色的水，而且水量还不一样，我暗暗记在了心里。坐着轨道车到轨道左端，在尽头听到一个老式收音机放着很怀旧的曲子，同时听见“噶”的一声，好象在哪里听到过。下了轨道车来到湖底，进入黄色小屋，发现里面还有一道门，看来旁边的收音机是关键，想到刚才听到的声音，我想起家里的吊环拉下正是此声，所以我马上跑回家去，拉了一下左起的第五个吊环，果真收音机被打开了。现在，还得把频率调在坐轨道车听到的曲子上，好了，里屋门打开了。



进入里屋，拉了一下灯绳，看到旁边的机器上刻着“BOBBY”字样，记在心里。关了灯，进入机器，按着B为蓝色，O为桔黄色，Y为黄色的顺序调好水晶石，一按开关，哎呦，我缩小了！不过这样我就可以进入右端的小洞上到二楼。跑进实验室，对照坐轨道车时见到的试管所盛液体的颜色(红绿蓝)，配好药，喝下去后，我马上变大了(如果你没去坐轨道车看试管中液体的颜色，那么在一层窗户上的三支试管会帮助你恢复原样)。在靠右边的雕像处发现了一个H状物品，按一下按钮，屋顶放下了梯子，我顺着它爬上去，出来一看，有一个传送器，按下开关后我便一下子到了另一个世界。

在这里我看到了粘土世界的全貌，不知什么人把粘土世界用铁链分开了，看来只有我亲自出马。费了九牛二虎之力终于把钉子拔了出来，粘土世界又重新合到一起，看来是有人阴谋破坏粘土世界的安宁，我哪能容许这种事情发生？所以我决定查个清楚（记着别忘坐红色轨道车去以前没到过的地方拣一把钥匙）。

来到传送器处，发现已经有两个按钮闪闪发光，试着按了一个黄色按钮，眨眼功夫来到另一处地方。下了传送器，踩下机关快速冲出房门（如果慢一步的话，你将有机会变成“相片”）。沿着大道来到一座有着紫色房门的屋子里，可能是年久无人居住的原因，这里的老鼠实在是猖獗，正在肆无忌惮地偷吃奶酪。我一抬脚踩动机关，启动了屋顶上的风机，把老鼠和奶酪通通吸走了。之后右行，面前出现一副壁画，它是由 6×8 的方格组成，游戏的规则是保证每两个方格出现的图案一致（注意图案拼对后要记住各个图案的数目，这会省你跑回腿）。解决后向左侧行进，一堵石墙挡住了去路。上面在左上角刻着一只小老鼠，右下角有一块奶酪，中间是由许多空洞组成的道路，游戏目标是要使小老鼠顺利吃到奶酪。老鼠的鼻子总是很灵的，“闻着味就去了”这句话再合适不过。顺着小老鼠的鼻子指向，一路钻下去，“奶酪会有的”。搞定后进入小屋，发现一台幻灯机，按下开关，只看见一团模模糊糊的影像，看来目前对我没什么帮助。



出了这间房子，来到一间红房子里，我看到有一个红色转盘很好玩，上前转了一下。这下可不得了，房子砸了下来，不知是什么倒霉的生物被我不小心砸死了，“善哉，善哉”。来到房前的空地上，发现了一个在大炮旁见过的机关，试着把以前记住的图形输入显示器，同时用此前有长声怪叫的图形代替现在的，便又顺利地打开一扇门。进门后，拣到一盘录像带。出门继续四处寻找，发现一间蘑菇状小屋，推门进去后，“哇，天！”怎么也没料到，门后就是一个坑洞。好在我腿脚伶俐，胳膊挂住了地洞边沿，刚想长身而起，不料跑出个小东西，一挥手里的锤子，一锤把我拍到了下面，“唉，点儿悖不由人啊！”。我在下面一看四周情况，发现对面墙壁上有类似大炮坐标的图标，我赶紧记在心里。回头一看，又有一座传送器，看样子我时来运转了。

按下绿色按钮，我来到一处满眼都是绿色的世界。出拱门后，看到一个可爱的玩具熊挂在一支机械臂上，长这么大还没玩过玩具，这个机会自然不能放过。来到机械臂的控制面板前，把在前次记住的图案数目依次输入，OK。哎呀，不对，机械臂没像我预想的转到这边来，反倒转到了另一边，一只巨大的机器手伸了出来，这支手属于一个大机器人，哪能让它横刀夺“熊”？这时我想起在地下室见到的壁画，对，用大炮！我一路飞奔赶到炮台，坐上后，调好 X 轴（地下室关灯所见）和 Y 轴（地洞所见），一二三，乌鸦一声叫，炮弹呼啸而出，命中！跑回去，看看结果。这时我才意识到自己头脑一热，犯了错误——这个机器人是粘土世界的皇家卫士，在 Willie 的信中提到要搭救它，这这……可怎么办？我赶紧爬入机器人的“肚子”里，一顿狂按，开启了机器人的自动修复系统。这时远处传来“Help me!”的声音，是 Willie。一只怪兽正在威胁着他的安全。我立刻指挥机器人赶了过去，经过一番殊死搏斗，终于击败了怪物。

邪恶之手的行为引起了机器人的极端愤怒，它大踏步地赶到皇城门前，想以自己巨大的力量打开铁闸。当机器人把铁闸掀起一个缝隙时，我马上趁机钻入了皇城。由于邪恶之手开启了大炮的自动系统，机器人被轰下了深渊。机器人的英勇行为深深打动了我，我义无反顾地冲入皇城，准备和邪恶之手进行最后的较量。在一层的房间拣了一盘录像带后，我坐电梯来到二层，拣起最后一盘录像带，把它放到放像机里，出现了 Willie，他向我原原本本地讲述了发生在粘土世界的故事：

原来在粘土元年，现在粘土世界的国王一手建立了粘土世界的一切，后来他觉得粘土世界太没有生气，又凭借力量创造了粘土世界的第一名人口——也就是现在的邪恶之手。但他的行为使国王看出他心术不正，因此造出了粘土世界的皇家卫士——机器人。由于机器人的思想比较单纯，不愿轻易伤害邪恶之手。不得已，国王又创造出了 Willie。而邪恶之手无时无刻不在想着篡位夺权，终于有一天，他趁国王分神之际，夺取了国王的力量源泉——皇冠。国王在紧急之时交给 Willie 最后一粒种子，而它就是以后的“我”。看来我肩负着“拨乱反正”的重大责任，最后，Willie 给了我一把钥匙。

下到一层，来到阳台上，发现在气球的下端系着一把钥匙。到二层用针捅破气球，“当啷”一声钥匙落了下来。算上这把钥匙，再加上最早找到的，我已经有了三把钥匙。进入另一道门，向前走又来到一扇门前，门上有一大堆插孔，每个插孔下有一个数字。在旁边的墙壁上，刻



着三把钥匙的图形，后面还有“=”。但由于光线太暗，“=”后面的内容看不见了。这时我又想起进门时见到的老鼠和奶酪，对！这么办——把那座屋子的幻灯机吸过来。说干就干，把幻灯机吸过来后，打开它，顿时看到了墙上的数字。来到门口，按数字调整了钥匙。门“叭”的应声而开。不用多想，我冲了进去。眼前又有一道难题——面前有一座吊桥，吊桥后是一座门，立身之处有一组吊环，必须同时拉下两个吊环才能既放下吊桥又开启大门。这可怎么办？干脆，把铁嘴推到吊桥的右端，跳到铁嘴的肚子里，由铁嘴一下把我“吐”到了另一端。

终于面对邪恶之手了，它死到临头还要蛊惑人心，妄图拉我倒戈。我当然不为所动，(这里还有一种结局即是和邪恶之手同流合污）一把抓过皇冠，把它还给了国王。邪恶之手气急败坏，想暗害国王，但恶有恶报地踩着了大炮的自动系统，结果可想可知——大炮把邪恶之手轰到了十八层地狱。

粘土世界终于恢复了原貌，一片欢乐祥和的景象，我也可以“退隐江湖”了。

载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★★	总评：	
音响	★★★★★	91	
操作	★★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★★	晶合实验室	

(上接107页)《鱼叉》在短短数个月时间内全部售出，供不应求。

1990 新公司QQP的《完美将军》(THE PERFECT GENERAL)上市，为回合制游戏。

1992 《中东战争》(CONFLICT: MIDDLE EAST)、《胜利大决战》(V FOR VICTORY)等高难度战争游戏在台湾上市。

1993 《银河帝国大决战豪华版》在台湾上市，可透过MODEM或IPX网路进行双打。

1993 光谱公司推出《十八空降旅》，这是一套可透过MODEM连线的即时战争游戏

1993 WESTWOOD公司推出《沙丘魔堡Ⅱ》(DUNE Ⅱ)，这是一套简单、易学的即时战争游戏。

1994 《鱼叉Ⅱ》问世，画面和音效全部翻新，还加上了多媒体的特性。

1994 战争游戏大师丹.班顿(DAN BUNDTEN)推出“全球争霸”(GLOBAL CONQUEST)，这是一套半即时制的游戏，可透过MODEM进行双打，或是从IPX上进行多人连线对战。

1994 BLIZZARD公司以《沙丘魔堡Ⅱ》为蓝本，制作了《魔兽争霸》(WARCRAFT)，游戏的背景是中古的魔幻世界，最大的突破是可以透过MODEM或IPX网络进行双打。

1995 SSI公司推出“装甲元帅”(PANZER GENERAL)，为回合制游戏，但因其简单易学的界面而创下销售佳绩，本游戏不支援任何连线方式。

1995 WESTWOOD公司推出《命令与征服》(COMMAND & CONQUER)，依旧秉承简单和易学的游戏风格，并加强了对滑鼠的支援，IPX连线人数可达四人，开创了即时战争游戏的新纪元。

1995 BLIZZARD公司推出《魔兽争霸Ⅱ》除了IPX连线人数可达八人外，还附送了一套“地图编修程序”，结果掀起了空前的热潮，从此即时战争游戏正式击败角色扮演游戏。

1996 WESTWOOD公司推出《终极动员令之红色警戒》(COMMAND & CONQUER: RED ALERT)，在WINDOWS95上的画面升至SVGA，IPX连线人数可达八人，内附“地图编修程序”。

1997 根据统计，《魔兽争霸Ⅱ》的全球销售量近两百万套，已是史上最畅销的战争游戏（可能也是史上最畅销的电脑游戏）。

1997 即时战争游戏继续主宰市场，而战争尚未结束。

本文摘编自《电脑玩家》第68期 作者：蒋镜明

死亡地带 HARDLINE

云南 FROWARD

战火、硝烟，弥漫于他们存在的空间；断墙、残垣，遍布于他们所过之处；法律、秩序，已被他们视若草芥——这便是1998年的底特律，被邪教 The Sectoids 的阴影笼罩着的底特律。我们的警察呢？我们的军队呢？他们为什么弃我们而不顾？不，他们与我们同在。然而遗憾的是，他们也无能为力。因为，The Sectoid 拥有控制人类大脑的力量，他能制造无数为之卖命的狂徒，亦能把一切玩弄于股掌之间，除了我——TED，一名飞行员兼雇佣兵，我是The Sectoid正在等候的人，亦是他们唯一恐惧的人。因为，我是唯一可以摧毁他们的神的人……

第一章

正当我悠闲地坐在心爱的直升机舱檐边吃午餐听新闻时，突然接到一个女兵的呼救，"我们在北部的工业仓库，Sectoids 正在袭击这里。快来！我们支持不了多久了"。我立即驾机前往，可到指定地点却无人接应，"但愿我没有来迟"。

进仓库右转，发现一具尸体。走近一看，原来是刚才呼救的女兵。这时屋外一阵响动引起了我的警觉。我连忙从她身上拿出一支尚有余温的手枪，走到门口。Sectoids！血债血还！枪战过后，我从他们的尸身上找到了一把钥匙和一个弹匣。"看来这里已被他们控制了。"我自语着，不觉被一道门挡住了去路。我掏出刚捡的钥匙，打开门向前走，明白了，原来他们锁着门在开 Sectoids 大会呢。"我们的第三帝国不允许懦夫的存在，DECK 唤醒了我们，使我们拥有毁灭一切的强大力量！我们将重建法律和秩序，而我们也须为此勇敢地牺牲！THE DECK LIVES！""THE DECK LIVES！"狂徒们齐声呐喊。听不下去了，这帮乌合之众让我的头皮阵阵发麻。刚想离开，却被发现。"……等等，我只是想问问洗手间在……"砰！他们居然不由分说就向我开枪！我一怒之下把他们杀了个精光。平静一下心情，我捡起一个榴弹发射器，离开了仓库。

出门发现有情况，一群 Sectoids 正站在我的直升机前。刚刚发言的那个头目正与什么人通话。"是，遵命。"他点点头，旁边一个家伙扬手甩出一道漂亮的弧线——手雷！我的宝贝直升机！我快被气疯了，奋不顾身地冲上去……一片血红……终于为我的直升机报了仇。连续激战加上痛失爱机，我心里蛮不是滋味儿，茫然地向前走着，可总觉得身后不太对劲儿，一回头，重重地撞上了一个东西。不对，好象是那个东西重重地"撞"了我……

大约黄昏时分，我被一个声音叫醒，看见一张似曾相识的脸……是了，是这小子刚刚用枪托把我打昏的。他押着我去见他们的头儿——MORGAN，一个满脸横肉的家伙。MORGAN 用极傲慢的口吻命令我坐下。我一冲动猛然夺下押我那小子的枪指着 MORGAN，"听着，肥猪！！我叫 TED，是个飞行员，什么时候想坐就坐！"这个下马威似乎有点儿用，他们开始与我善意的交谈了。原来他们是自发组织起来反抗 Sectoid 的，应该可以叫义军吧。我在仓库的表现令他们十分满意，很想拉我入伙。我趁机卖了个了关子，要个地方先睡一觉。一个叫 LARS 的人带我去我的房间，并与我交谈，"那些家伙的头脑其实已不复存在了，他们盲目崇拜着一个由钢铁制成的神灵，DECK 和 YSSEL 一直操纵着他们的灵魂。""那你们无法杀死 YSSEL 吗？""我们从未放弃。明天见！希望你能加入我们的行列。"说实话，我觉得 LARS 比 MORGAN 更适合作义军领袖，MORGAN 怎么看怎么象个叛徒。想着想着，不觉已入梦了——消防车、医生、受伤的孩子，还有……

枪声把我从梦中惊醒。才挎上昨晚 LARS 送我的来福枪，便有 Sectoid 冲了进来。他们怎么会知道义军所在呢？来不及细想，干掉他。出门发现路已堵死，无奈之下

左转，通过一条危机四伏的通道，拾到两个磁力炸弹。回过头炸开通道，再得一个防毒面具。终于有机会歇歇了。我看了看四周，左右各有一间房。进左边一看，原来是昨晚"审"我的地方。嗯?桌上有什么?是一张写有与义军联络密码的便条。再翻翻抽屉，又找到一张磁卡和一支手电，一并收下。退出再进另一房，出口亦被堵死。还好，还有一颗炸弹。往前又来到一个叉路口，右边有道密码门打不开，炸弹也没了，怎么办?虽然知道义军的"电话号码"，可我的"全球通"放在某某人处了(?)。算了，进左门想想办法吧。咳咳……(一阵剧烈的咳嗽)，这里面毒气弥漫，快戴上防毒面具。哇!这里的人真不得了，没带防毒面具就来找我拼命。送他们西去后，终于找到一个步话机，联络上了义军。我本想骂他们不讲义气，不叫醒我就各顾各地跑了，还"义"军呢。不过还是逃生事大，于是我强忍怒火问来了开锁密码：4411A。

门是打开了，可里面一团漆黑。对了，刚才不是找着个电筒吗?喂!怎么搞的?手电的光也太弱了，电池一定是假冒产品。这里竟有人躲在暗处不断向我放冷枪，我唯有不停地扣扳机，利用子弹飞溅出的火花来确认敌人的位置。终于"遁出黑暗"了，我估计逃生的出口距此不远，于是执着地破坏眼前一扇铁丝网门。不料身后突然冒出一个女人的声音："放下你的枪!"我本想……算了，还是别跟她较劲儿，多个朋友总比多个敌人好。一番解释，原来我们是同一立场。"那么，我的小姐，请把我带出这个地方吧!"她很爽快，也很麻利的把我带出了地道，然后……双双被捕了!

第二章

Sectoids把我关在一间单人牢房中。"暂且休息一下吧"——被囚者似乎只有这样安慰自己。嗒嗒嗒……我寻着脚步声望去，只见一个秃头领着几个爪牙押着MORGAN走来。我十分惊讶，身为义军领袖怎么会那么容易便被抓住，难道他的弟兄出卖了他?一定是的，不然Sectoids又怎会知道义军的基地。会不会是LARS想夺权?唉!真是人心叵测，江湖险恶……正当我大发感慨时，秃头打断了我，"还是担心一下你自己吧，明天将是你的死期。"什么?你们就那么恨我吗?我很有利用价值的，把我变成像MORGAN那样也行啊……徒劳!秃头冷笑着走了。好吧，反正要死，我横下一条心，索性睡起觉来——嗯，好美的景色……一个小孩，正和他的爱犬追逐嬉戏，一切是那么的惬意……这个女人，怎么会让我感到如此亲切?……不!这黑暗……这女人……不!!!

豆大的汗珠顺着我的脸颊流淌，惊魂未定的我决定在被处决前逃离这个地方。可是武器全被收走了。我盯着牢门外的手枪，心想如果我有那支枪的话……奇迹发生了，世上真有"心想事成"的事儿。我惊异地发现，我拥有如天行者卢克一般的超人意志力，借此我一鼓作气冲出牢门，向前走不久便被大铁门挡住了去路。在开关上按了半天发觉没用，失望地转回另一间房。怎么?又是密码锁，这回可没路可退了。我不得不再次运起我的超能力，门竟滋的一声开了。层层深入，找到了我心爱的武器包。哈哈!兴奋之余，我朝着一堆油桶放了一枪，不想却炸出一条通道来。在好奇心的驱使下，我走了过去。"哗……"一阵热烈的掌声，我发现自己正站在"楼厅"上，四面八方有许多"观众"。就当义演吧，我认真地表演了一番。

径直向前，见地上有一个箱子，上去摆弄了两下，发觉上着锁。钥匙会不会在附近呢?(怎么会有这么天真的想法?)我一转身，猛地看见一个Sectoid。可没想到他动作相当快，没等我拔枪，他已发出一招"太阳拳"。霎时我眼前一片黑暗，唯有开枪乱射。不一会儿，风平浪静……他不幸地被流弹射中，"无私"地奉献出了开箱钥匙和强光发生器。转身开箱，得到一张写着密码的纸条。这个密码会不会是……我返回大铁门前，照着密码一按，果然打开了门。

进门左转，在一堆破铜烂铁中刨了半天，只觉得那只飞爪可能还有点儿用，带上吧。退出再进右门，杀过长廊，来到尽头，发现没路了，但隐约听见有人说话。抬头一望……哈!飞爪有用了。

爬到上层，顺着说话声寻去，原来是刚才那个秃头正在主持一个骇人的仪式。正当我看得两眼发直的时候，一起被捕的那个女子不知从哪儿冒了出来。"你怎么逃出来的?……"(我不相信她也有超能力)。没等细问，她已经端枪冲向Sectoids。看来我不得不再次大开杀戒了。来到出口，秃头早已在此等候。"哼哼，想跑?"……虽然他的防弹衣有些夸张，不过我俩最终还是抛开他的尸体，离开了这充满罪恶的地方。

是该互相认识的时候了，那个姑娘名KATE，她带我来到义军另一个基地，一个酒吧模样的地方。噢!我终于可以睡个安稳觉了，从今晨至黄昏，我一直处于高度紧张状态，真是够累的了……恶梦，还是恶梦，为什么我一直被这不明的恶梦纠缠?咦?谁在用靴子砸我?"警报拉得那么响了，你还醒不了!"LARS大声说："快起来，Sectoids来了。"什么?又是Sectoids?这些家伙这两天怎么老

来搅我睡觉?我抄起家伙,出门泄愤,并用意念“蒸发”了一个敌人。LARS 对此大为惊异,可我没时间对他解释。一路杀去,回头不见了 LARS。生命诚可贵,朋友价更高,回去找了半天,人没找到,却捡到一双金属鞋底儿,不知有没有磁疗作用,不过正好可以用来淌过一条流满腐蚀液的小巷。

走啊!杀啊!突然,我注意到一个坚实的底座上有左右两个可向上移动的——枪筒!!! 在我看明白的瞬间,它竟毫不客气地抬头“招呼”我了。还击!可我很快就发现,即使我有一万条命,也丝毫伤不了它。赶快用超能力将它与我之间的门关起来,细想对策。对付这种双头怪物嘛,应该双管齐下,看来我需要一支 AH45 机枪。四下一找,门右边居然还有开关,运用超能力进去一看,果然心想事成。回来对着怪物一轰,哈哈哈!(一阵狂笑) SORRY,失态了。

敌人杀完了,路也走到了尽头,继续留在这地方也没有什么乐趣了。可唯一看来象出口的地方却因为我刚刚太“火”而燃烧起来。想灭火,自身能力却不够。找外援,只找到 J.O.E 三个金属字母,总该有点儿用吧。巡视了一遍房间,发现墙上正好有三个空可以……感谢上帝,我终于能救“火”了。走出酒吧,“轰……”,大爆炸!再次感谢上帝!

利用车身做障物与 Sectoids 一场大战后,我终于支持不住了,无力地倒在大雨中……他是谁?对啊,他是我的弟弟。那么,他又是谁?那个混身散发着魔气,想把我诱入邪恶的人又是谁?不……不!我惊醒了,想到 KATE 和 LARS,我强打起精神,回到被战火摧残得满目疮痍的酒吧。

第三章

几个小男孩的幸存使我很惊讶,他们也一样惊异我的到来。当我说明不是 Sectoid 后,一个胆大的白眼珠男孩上前来与我交谈。我觉得他不是个普通的男孩,因为当我与他接触时,有一种异样的感觉流遍全身。最后,他给了我一个护身符,并提示我:“想了解自己吗?那么好好回忆一下过去吧!”过去?我的过去?那应该是在……芝加哥。正在这时,LARS 和 KATE 杀了回来,终于会师了。他们已知我具备了超能力并对此非常重视。为了帮助我早日炼就对付 Sectoid 的超级武器,一行三人来到芝加哥。

LARS 早已在芝加哥为我准备了一位电脑高手——KODO 博士,他将为我解开身体之谜。躺进检测机……童年、巨型的主控装置,这已是司空见惯的了。可是,为什么 LARS 会将 KATE 押上敌人的直升机?不知过了多久,我苏醒过来。“你觉得怎么样?”KATE 关切地问。她脸上明显带着倦意,看来她一直守着昏睡中的我。我突然意识到,她已成为我生命中不可缺少的一部分!

当晚,KODO 把检测结果告诉了我——在我的头脑中居然储存着超过两百万 IOD 人员的资料!这是怎么回事?看来我有必要亲自去 IOD 中心查个究竟了。

来到这幢宏伟的大楼前,已是深夜,大门紧锁。可在我的超能力面前,一切都是那么的苍白无力。进入前,我们各明其责:KODO 负责警戒,LARS 和 KATE 一起行动,我则独闯龙潭。来到我的“责任田”,进左门拿到一把钥匙,再进中门又得一把,前面的密码锁应该不成问题了吧。怎么……哦?要指纹启动。先退回右门看看。我把两把钥匙分别插进两个锁眼,“芝麻开门”!屋子中央有几台电脑,走近一看,其中一台上面有一个掌印。会不会就是用这个指纹?就算是,又怎么把它给“弄”下来呢?左右看看,有了!撕下一小条胶布往指纹上一贴。啊,我真是聪明得太过分了!

有了指纹,进档案室就是很简单的事了,正当我聚精会神地查档案时,耳机里传来一阵枪声,但很快就停止了,并传来一阵咒语般的低语和一个熟悉声音发出的痛苦呻吟。我霎时明白了,Sectoids 也潜进了这幢大楼。刚才的声音应该是 LARS,那么 KATE……我来不及细看刚找到的档案了,急忙从原路返回。刚赶到印有指纹的电脑前,耳机里又传来 KODO 的警告,但还未说完就中断了。不妙,我赶快乘电梯下到底层。心里着急,却还被 Sectoids 纠缠,××的,杀!来到大厅门口,KODO 已倒在血泊中,手里捍着一个纸团,上面写着:“下一个遇难的将是……”。我大吃一惊,其实早有预料,来不及为 KODO 处理后事,飞身跃出了 IOD 大楼。

又是一番车轮大战,四处硝烟弥漫。透过烟雾,我体验了一次恶梦成真的感觉——远远望见已被恶灵控制的 LARS 押着 KATE 上了敌人的直升机。我真想立刻冲上去,但我明白那于事无补,必竟他们有个“美人质”。理智与感情不能兼得,况且,我还有更重要的事……

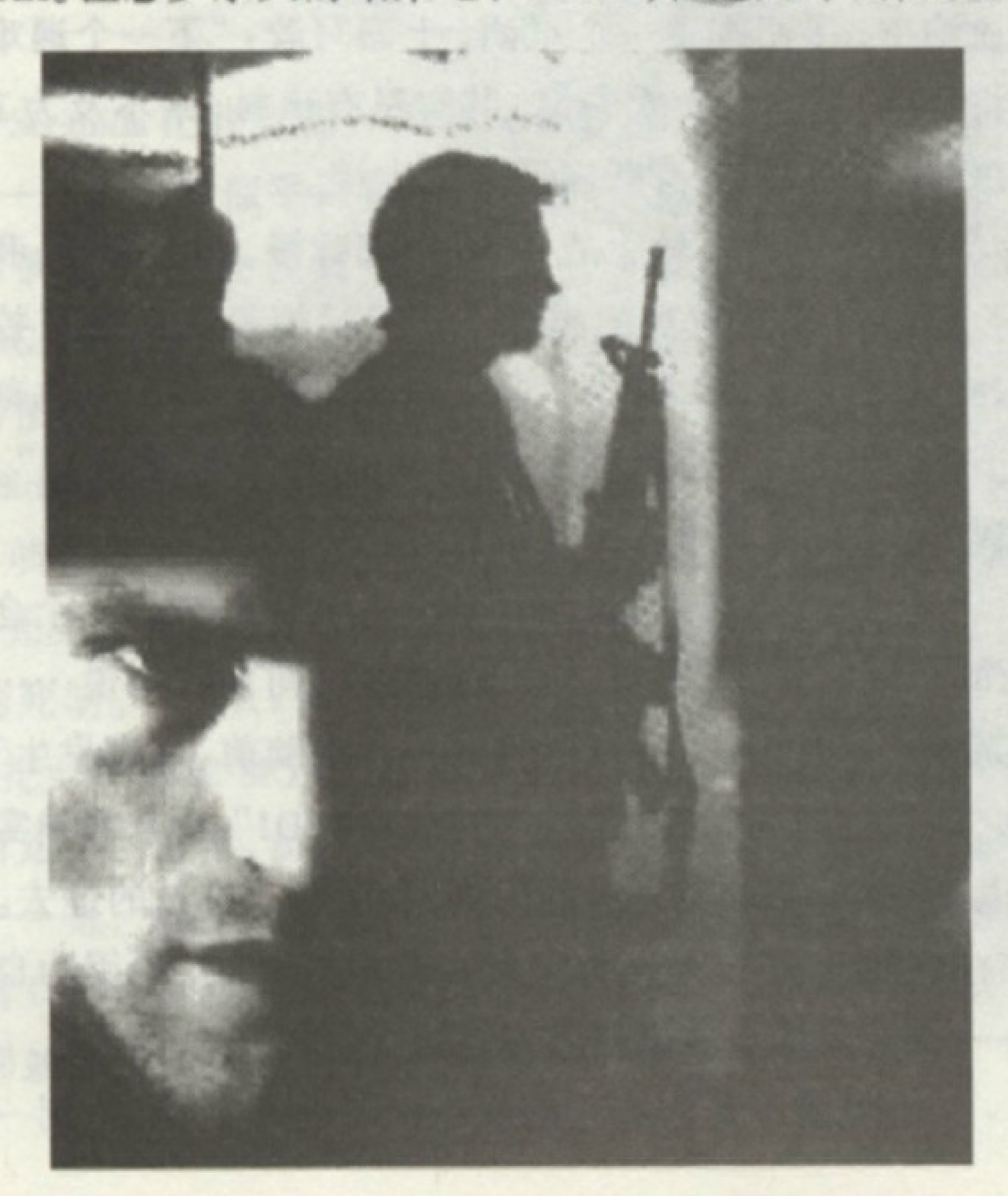
按照在档案中心找到的地址,我驱车来到一个仓库前,大门上俨然写着“NO ENTER”,可对我来说……里面相当阴森,我三绕两绕来到一台电脑前,奇事发生了,它居然主动向我打招呼,“HELLO TED!”看来我确实跟电脑有缘。随着荧光屏的闪烁,我了解了自己的过去。我有些悲哀,不仅是因为父母在车祸中双亡,更因为自己——唉,我是不是该改名为“生化悍将”呢?

心里满不是滋味儿的我走出了仓库,突然听到一个

熟悉的声音:“投降吧,TED!”是 LARS。救朋友心切,我再次运用超能力,LARS 清醒了。我俩并肩作战,消灭了所有的 Sectoids,不,还有一个——MORGAN,那个以毒咒控制 LARS 的家伙。LARS 决定亲手了结这个中了邪的家伙,一场肉搏,看起来是 LARS 赢了,不料 MORGAN 临死一枪,也带走了 LARS。“一劳永逸地解决 Sectoids 吧!”这是 LARS 临终前的最后一句话。

责任所在,义愤所至,我驾驶着一架直升机,顺着 LARS 临终前所指的路,朝 Sectoid 的老巢冲去。杀!杀!!杀!!!我的脑海中充满了对 Sectoid 的仇恨。喂!那架直升机,别以为能逃得了。我在楼区中搜索着,与它展开了一场低空追逐战。哈哈!击中了!嗯?轰!真是“气死金兀术,笑死牛皋。”——在我击中它后,自己也撞上一幢大楼。两个逃离直升机的人终于面对面地站在一起了。他,YSSEL,The Sectoids 的首领,那个曾经想左右我灵魂的人,终于出现了。想到被 Sectoids 践踏的城市,想到被他们残杀的人民,想到 LARS、KATE……我义无反顾地举起了枪……

再次运用超能力后,我的体力已明显不支了。是啊!战斗结束了,几秒钟以前,YSSEL 已被我“蒸发”了,还有什么没解决的呢?对了,KATE!打开牢门,KATE 正无助地坐在墙边。“战斗结束了,KATE!”我缓缓向她走去,但同时又发现了一台“认识”我的电脑,并且知道了一个更惊人的消息:Sectoids 的力量源泉 DECK 还活着。它,就是 Sectoids 疯狂崇拜的钢铁神灵;它,就是凌驾于 YSSEL 之上的黑暗势力;它,也是儿时与我共遭车祸的弟弟——MARK。让恶梦永久的结束吧!“KATE,在这儿等我,我会回来的!”顺着地铁,我向这场罪恶战争的根源进发了。



DECK 似乎已知道了我的来临,不断用其强大的精神力对我展开凌厉的攻势。恶梦、敌人、阴森的通道、失败的先人……亦幻亦真,不断在我面前出现。但这一切都阻止不了我来到恶梦的尽头——那个庞大的钢铁怪物,或者说是我的弟弟 MARK 面前。“你终于来了,TED。”看着面前的弟弟,我的心情很不平静,惋惜、怜悯、憎恨……我力图重新唤回 MARK 的良知,可它却一再力邀我与它共建新的“第三帝国”,终于……

清晨的阳光并不强烈,可我却感到十分温暖和欣慰。毕竟,光明到来了。我迈着疲惫的步伐走回楼区。KATE?!她还等着我!我卸下了武装,同时也卸下了长期以来压在我心头的重负。“我并不认为 MARK 真的想建立那个第三帝国。”我拉起 KATE,一起走向那片属于我们的新天地。

闲话

楼上阿姨:“最近夜里怎么总听见枪声?”楼下大叔:“而且还能听见惨叫声和狂笑声。”邻居阿婆:“听说这地方以前是坟场……”笔者偷笑。

以上是笔者在“闯关”过程中的一个小插曲。因为《死亡地带》有 3 张 CD,且难度不小,因此我拿出了古人的刻苦精神——“三更灯火五更鸡,更是男儿闯关时”,其中甘苦只有玩者自知。

怎样,各位看官读完本篇后是否已热血沸腾,想亲自经历一番血与火的洗礼?什么?你说难度太大了?的确,电脑与人脑的较量已达十玩十骗的地步了。什么?你问我怎么爆机的?(嘿嘿,脸红。)其实我在出发前做了点手脚,进了一个扩展名为 CFG 的目录,编辑了一个扩展名为 CFG 的文件。在最末行用大写英文字母问了电脑一个一直想问的问题:“欺骗有时是有用的,但是能持续多久呢???”之后呢,各位可在闯关时胡乱按几下键盘,看看是否有几个键能让你在“被杀”的过程中稍感一丝希望的存在。

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	射击
画面	★★★★	总评:	
音响	★★★★	80	
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



序

人,都是有弱点的……

为了预防世界大战，世界三大强国各自制造了一台代表本国最高科技水平的巨型电脑，并将这三台电脑联接起来，制成了一台凝聚了全人类最高科技结晶的超级电脑——“主宰”（ALLIED MASTER COMPUTER，简称AM)，以控制世界上所有的官方武器，但怎料主宰完成后有了自己的意识，它知道自己拥有创天灭地的无上能力，可它却无法接受自己没有行动能力，只能永远“住”在地心这个事实。它把这种无奈与不满归究于它的创造者——人类。终于,积怨从地心爆发,所有的武器无情地渲泄在毫无防备的人类身上,倾刻间人类遭到了灭顶之灾。

不过,狡猾的主宰是不会就这样善罢甘休的。它经过精心的挑选,留下了五个有着不同背景和不同经历的活口供它极尽各种手段来玩弄与发泄。他们每个无助绝望的眼神，每个恐惧慌张的表情都能给主宰绝对的满足。更不幸的是,这五个人连掌握自己生命的权利也没有,因为他们每次对于自杀的尝试都只能给自己带来肉体上无限的痛苦。恶梦醒来还是恶梦,还是在分不清白天和黑夜的牢笼里继续着主宰玩物的命运。他们任何的反抗都是那样的微不足道，软弱无力。因为，主宰是神！难道神就没有弱点吗?

主宰就这样玩弄了他们109年。这次它又开始了新游戏,一个它所谓很好、很可爱、很有趣、很刺激的游戏……

第一章 有自杀倾向的孤独者——葛里斯特



葛里斯特（GORRISTER)：一个有严重自杀倾向的中年男子。因为逼疯了妻子格丽妮斯(GLYNIS)而深陷于对自己良心的谴责，因此无法自拔。在长期的精神压力下塑成了孤僻、自闭的性格。他被主宰囚在一间软垫墙的小房里，就象他的疯妻子当年被关在精神病院里那样受煎熬。

“难道我不是位令人感激的神?我已经让你活了109年。现在我将用一件礼物来换取你所有的欢乐时光，这就是你可以自尽！”

伴随着主宰的叫嚣,我发现自己已身处于一个阴暗的房间。这是在哪儿？主宰绝对不会把我送到什么好地方。望了望窗外，慢慢飘动的白云让我明白是在一艘飞艇上。忽然觉得胸中隐隐作痛,到镜子前照了照。天哪！我的心脏不见了，就好象被恶魔之手硬生生的从胸口抓去。这一定又是主宰这家伙的杰作。可我又能如何呢?反正早已习惯这种恶作剧了。地上有张纸，捡起一看——“我是一个朋友,信任是必需的,别做主宰想要的。主宰正在玩一个危险的游戏，不仅对你也对它自己。”朋友？谁？多半又是什么鬼花招。正想着,无端端这纸竟消失了。也许……但愿这真是朋友的忠告。

离开房间，显然这是在飞艇的中央，中间是一些古怪的机器，四周环绕着好几个房间，我决定到这些房间里看看会有什么收获。果然在右边隔壁房间里的床上找到一条新床单，不过令我百思不得其解的是，桌上放着一本印有我名字的书。而在左边隔壁的房间里我同样找到了一条新床单，并注意到窗外是这飞艇的推进器。左边第二间房是锁住的,我只好继续向左走。经过环梯,打开下一间房门走进去，里面仍是空无一人，难道这是艘无人艇?管他呢,就算飞艇栽到地上,我也不会有什么大碍，主宰哪会让我如此轻易脱离苦海。这里的床上有个枕头，没想到会从里面找到把手枪，这给我的第一反应就是对准自己“轰”一下，可象这样的尝试我不知失败过

多少次了，更何况这是在主宰安排的游戏里，还是省省吧。最后一间房里乱七八糟的，沾满鲜血的桌布、横七竖



八的家具，显然有人在这里搏斗过。往里走还有间房，看上去象是厨房。这里的收获还真不小，我在地上捡到了把叉子，在炉边的桌上拿到一把小刀。壁柜里有一个原是用来装毒药的空瓶和一本不知所云的食谱。可这些都没有桌上的那块面包能让我兴奋，尽管它的周围满是令人作呕的老鼠。我用小刀赶走了它们，得到了梦寐以求的食物，但我还不急着马上享用它。

走上旋梯来到上层，这里满眼望去都是大大的气囊。我在走廊边找到了紧急充气的开关和能源指示灯。在走廊尽头我有了重大的发现，那里明显有着裂开后又缝补过的痕迹。因此我不假思索地用小刀割开个洞钻了出去。外面是一个巨大的铁尖角，更不可思议的是我看到了一样东西被戳在尖顶上，这几乎让我当场晕倒，因为那不是别的，正是我的心脏！可恶的主宰把它和各种电线联在了一起，就象它在我身上那样。我无法直接上前取回我自己的东西，除非我想试试从数千米高空坠地的滋味。一旁的铜环暗示了我该如何是好，我把两条床单结成一根结实的绳索，再把它系在铜环上。在绳索的安全保障下，我终于取回了我的心脏。

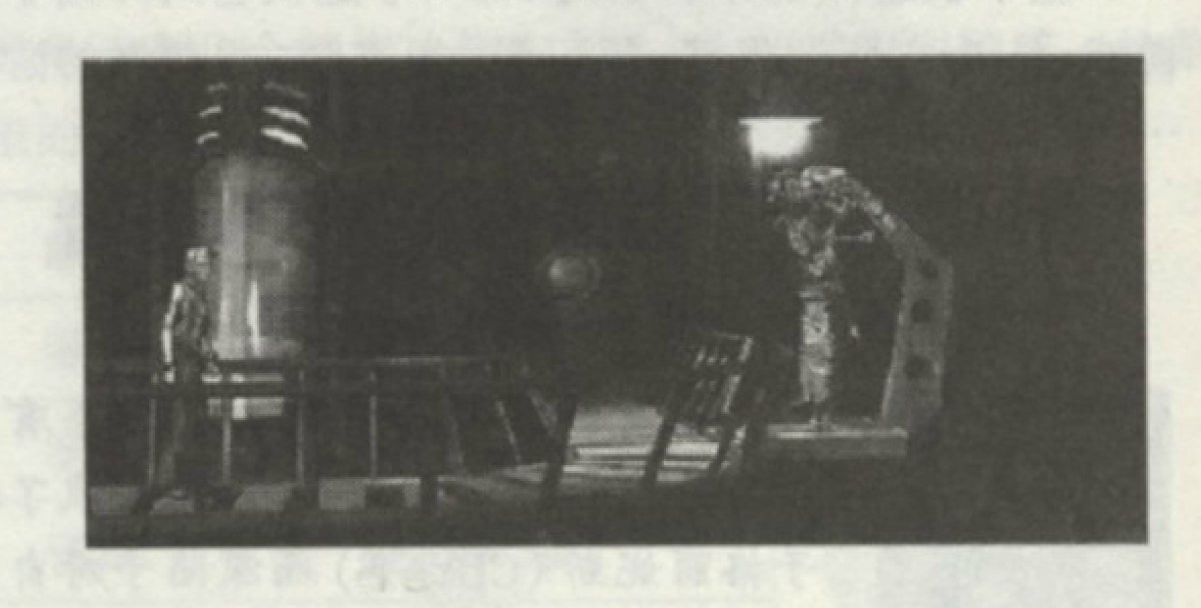
回到走廊，我径直打开地板上的舱门，哦，下去就能发现到达地面的最快方法——自由落体！经过舱门，继续向左来到引擎室，我一眼就看到控制台上笼子里被电线缠绕的动物。原来这艘飞艇的动力就是来自这些可怜的小家伙的脑电波，主宰真是够狠的。一怒之下我操起叉子扔进了旁边不停发出嘈音的引擎，立刻报废了它，解脱了那些小动物。而后我取下控制台上的牛奶，松开拉杆取出那把沾满鲜血的钥匙，却把自己的双手弄得全是血，于是我到厨房用桌布擦了擦。引擎关上了，可我总不能随风飘荡吧。我又来到上层用小刀捅破了三个气囊，这才使飞艇开始下降，没多久它就平安着陆了。我立刻打开舱门，下去呼吸一下新鲜空气。

当年我当司机时经常停车在这样的路边小酒馆，进去干几杯休息休息。可这次不同的是我停泊了艘大飞艇，而这酒馆的名字竟然和我的一模一样。明摆着又是主宰的精心安排，但对此我早已无动于衷。酒馆里还是没个人影，而且看上去已经废弃了多年，很是陈旧。吧台里的酒柜上倒还有一瓶没开过的威士忌，这不禁使我想起我的老岳父哈利(HARRY)。他一碰这酒，喝起来总没完没了，直到酩酊大醉不省人事为止。这让我感觉他似乎总在逃避些什么。那台点唱机中播放的歌曲更让我回忆起了我那可怜的妻子。

后院里有条狼狗，一看见我就向我打招呼。真没想到第一个和我说话的竟是狗。尽管这条狗总是闪烁其词，但经过几次的试探我还是知道了它的身份——主宰体内的三台超级电脑之一，而且它似有助我脱离主宰魔爪之意。我见势问它怎么离开这鬼地方。谁想它看上了我那颗刚刚失而复得的心脏，要以此来交换答案。心脏？生命早已不属于我自己了，心脏对我又有什么意义呢？与其在主宰的地狱里苟延残喘，还不如试试这个不可多得的机会。我坦然的把心脏给它作了裹腹之物。它也依言给了我这样一个提示：到酒馆的厕所冲三下水。

回到酒馆却发现哈利正独自坐在吧台前喝着闷酒。我投其所好拿出威士忌和他边干边聊了起来。随着我们谈话的深入，我才知道他和我最反感的岳母爱德娜(EDNA)都是从飞艇上下来的。因此我很想从他那里得到关于飞艇厨房里发生的事和岳母的行踪等一些疑问的答案。可他似乎总在回避着什么，只是要我再到厨房里仔细地查看一下。但我决定还是先到厕所去看看有啥收获。

一进厕所我就照着那狗说的冲了三次水。只觉得眼前一黑，等回过神来，我竟已身处一冷藏库中。更离谱的是一旁还有两个人被挂在钩子上，定睛一看，正是我的岳母爱德娜和我的妻子格丽妮斯。我想与格丽妮斯说两句话，可看到她嘴角里不住的流口水就知道她已不省人事了。而爱德娜倒还清醒，她苦苦哀求我放她下来。因为



如果她不能把飞艇开过山脉，主宰就会杀了她。我丝毫不为所动地扭头就走。与她多年相处的经验告诉我，无论在何种情况下相信她都是错误的。回到厕所我发现小

便池里有异物，于是忍着难闻的臊臭把它拿了起来，原来是只放大镜。有了它，我就直奔飞艇上的厨房看看会有什么新收获，果然，借助放大镜我找到了自己和哈利的毛发，我觉得事有蹊跷，打算找哈利当面对质。

我真的做梦也没想到，我的心脏竟然是被格丽妮斯的父母挖出的，哈利对此供认不讳。为什么？哈利无言以对，只是叫我到爱德娜那里去找答案。在冷冻库里，爱德娜把所有的责任都推卸给了主宰。我竟也鬼使神差的相信了她，准备和她合作。可我一靠近她就证明我的这次妥协又是个错误。这老女人一下子抓住我，让我动弹不得，挣扎中她发现了我的牛奶，要我给她。我当然拒绝了她，这下她更凶了。慌乱中一把钥匙掉在地上，她也莫名地松手放开了我。我很快就想到飞艇上那扇反锁的门，而爱德娜失措的眼神更证明了我的判断是正确的，因此我捡起钥匙匆匆赶往飞艇。

深锁的房间是驾驶舱，控制台上放着本爱德娜的日记。我一字一句地读了下去……天哪！原来爱德娜才是使我可怜的妻子发疯的罪魁祸首。而我那一百零九年来



一直无法摆脱的罪恶感也伴随着日记本的合上消失得无影无踪，取而代之的是我可怜的妻子格丽妮斯奄奄一息的样子，因为不管孰是孰非，她总是最大的受害者。我回到了那冰凉的冷藏室，把牛奶灌进了她的口中并向她说出了我心中的忏悔。一切都已经太晚了，她还是在我怀中默默的死去了。

虽然主宰用过各种方法来折磨我，但都没有这次失去我最心爱的人那般痛苦。我抱着格丽妮斯孱弱的尸体来到后院，在狗的帮助下，从铁丝网下面找出把铲子挖了个坑把她埋了。

我继续向那条狗询问下一步该怎么做，这次它却向我要求以爱德娜的心脏作交换。虽然我对我的岳母——这个主宰的走狗十分痛恨，但我决不会象她那样丧心病狂。我到冷藏室先用放大镜从大块牛肉上确定了心脏的具体位置，再用小刀割下来交给那条狗充数。也许是那坏女人的黑心早和畜牲没有区别了，那条狗没发现有异样便一口吞下了肚。但令我意外的是它原来没有吃掉我的心脏，现在物归原主。此外它如约给了我一点新提示：爱德娜可以代替小动物作为飞艇的动力源。

我马上赶去冷藏室用绳索把爱德娜五花大绑地带到了引擎室，把她接在左边那台古怪的机器上，果然引擎重新启动了。接着我到上层按下紧急充气的开关使原来瘪着的气囊充足气，再到驾驶室按下点火开关，飞艇立刻开始上升。我急忙冲到飞艇的铁尖角上，只见那条狗朝我大叫：“快把这酒馆炸掉，不然就没机会了。”我掏出那把枪对准酒馆，就好象对准我的过去扣下了板机……

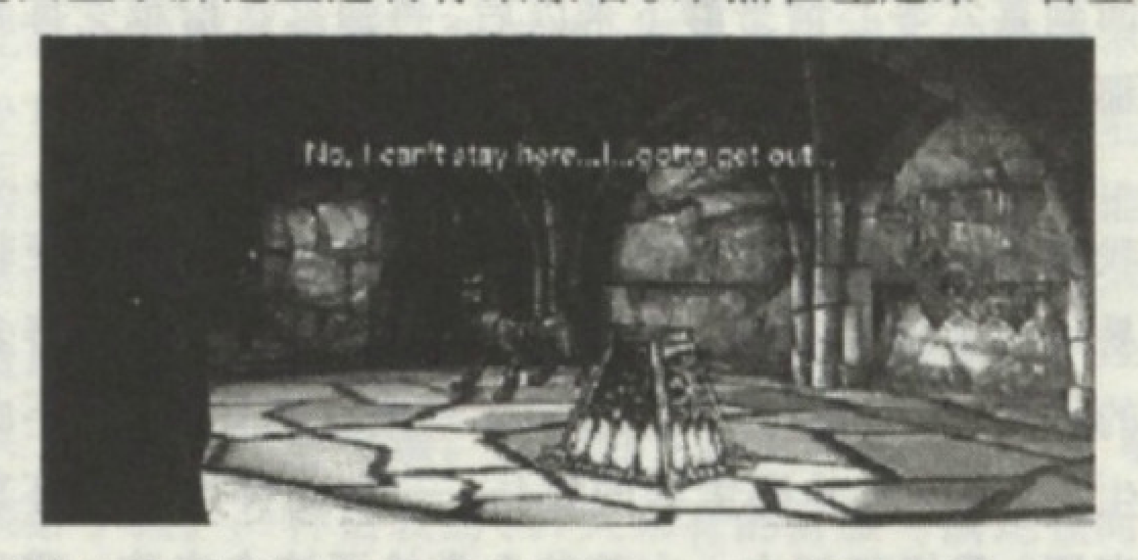
第二章 惧怕黄颜色的女工程师——爱伦



爱伦（ELLEN）：地球上唯一的女人。她在成为主宰的玩物前是一个杰出的工程师，别人都对她的聪慧、精干感到惊讶。但是当她面对黄色时，会不可思议的变得歇斯底里。为什么主宰只留下她一个女子？而且109年来，主宰别有用心的把她安排在一座黄颜色的小电梯里，难道其中有着不可告人的隐情？

黄色，还是这令人发疯的黄色。让主宰知道自己的弱点不如死了算了。它每次给我安排的“游戏”总少不了黄色，这次它又把我扔到了一片荒漠，不，是一片黄色中。面前是一座巨大奇怪的电子金字塔，当然它也是黄颜色的。虽然我对塔里面一无所知，但我还是向那里面走去，尽管我一看便知这肯定是主宰的安排。

泉水！真是出乎意料，在主宰的折磨下，我几乎已经无法回忆起清水甘甜的滋味。我兴奋地俯下身去，一伸手才知道自己的想法是多么愚蠢。池中的水可望不可及，我一次又一次的用手掬起水来，可每次还没到嘴边水早已流尽。“真毒！”我愤懑却又无奈地起身走向下一个房间。那里有五座显示屏，右边两座分别显示的是金字塔外观和泉水池，其它三座上显示的场景我没见过，多半也应是金字塔中的某处。仔细观察后我还发现每座显示屏上另有按钮，一一按下后显示屏的内容起了些变化。其中最大的发现是泉水池旁的电子墙上竟有一条暗道。于是我走到电子墙那边又推又撞，但一无所获。只得返回显示屏这里边再仔细察看。果然在左起第一台显示



屏下面找到了问题的症结所在——断开的电线。毕竟我是受过专业训练的工程师，很快就顺利地接通了电线。这回我到暗道前只轻轻一推就成功了。暗道内满眼都是黄颜色，我实在不愿进去。想起有显示屏的房间还有另

一条路，于是决定去那里看看。这里中间放着一只圣杯，直觉告诉我这能让我享受一下泉水的美味，但在一旁守护的人面狮身兽让我暂时打消了这个念头。不过我现在知道了中间显示屏上的内容就是这里，于是回去按下显示屏上的按钮，却发现那个放圣杯的地方并没有人面狮身兽存在。难道那只是幻象？对此我十分不解，看来现在只能去那条密道了。

这条漫长黄色密道的终点是一座典型的古埃及法老墓穴，那里有一座很“埃及”的石棺和一尊很“埃及”的

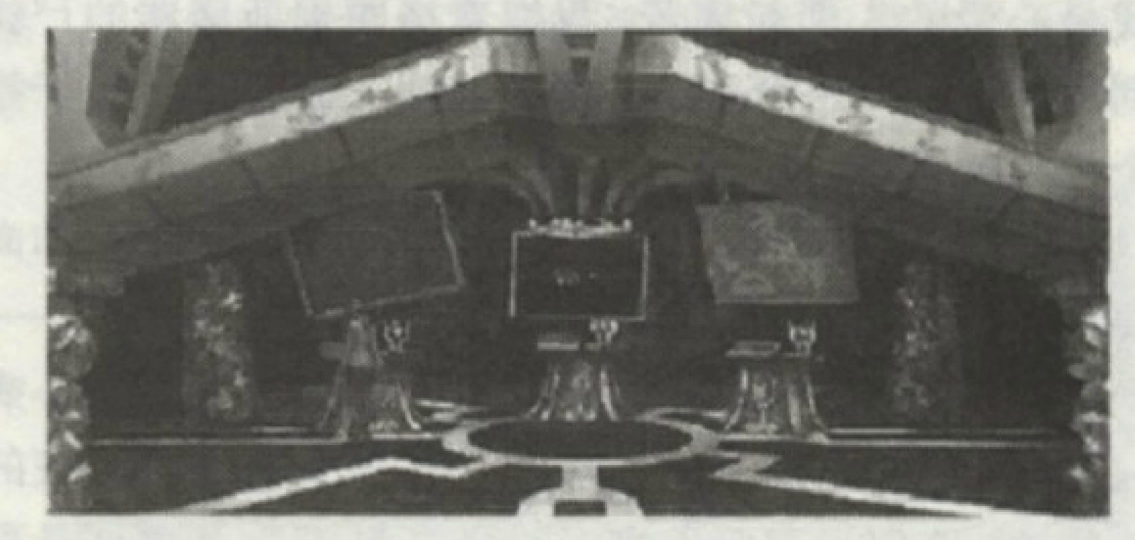


狗头神雕像，但雕像旁的键盘与这里的气氛显得格格不入。当我刚一靠近，这“雕像”突然用长矛挡住我，一声喝斥喝“站开”——它竟然会说话！我当然不会错过这个打探情报的机会。谁知这死脑筋的家伙顽固地坚持只服从主人的原则，因此在我费了不少口舌之后，除了知道这个守护死灵的神阿努比斯（ANUBIS）把我当成盗墓者，不让我碰任何东西外，就没有别的收获了。一听它的口气我就知道它所谓的主人正是主宰。至于那石棺，它被锁着，其中一定隐藏着重大的秘密，用键盘输入密码应该可以打开它。可现在我对此无能为力，只好继续往里走。

这肯定又是主宰的杰作。这个房间的桌子上极不和谐地放着一只自动机械臂，仔细一看，上面还抓着一把镊子。我小心地把它取下来，这对我可是很有用的。地上有块黄颜色的布条，我下意识的想把它拣起来，黄色！太可怕了。我那该死的黄色恐惧症偏在这时又犯了。我只得回到墓穴等心情平静下来以后，再强忍这份难受拣起了那块布条。

想起先前在显示屏里发现人面狮身兽只是幻象，于是我用黄布条蒙住眼睛再进入放圣杯的地方，这样便轻而易举地拿到了圣杯，用它我终于喝到了泉水，一解多年的积渴。正当我体味着这种久未遇过的甘美时，不由心生一计。何不给那主宰的奴仆——狗头神也来一杯享用享用？我把整杯水一古脑的全赏给了这个走狗。噼哩啪啦一阵电光闪过，它立刻就耷拉下脑袋。虽然没了这狗头神碍手碍脚，但是我依然不能确定密码是多少。凭着多年的经验，我轻而易举地用镊子从狗头体内取出了它的记忆体，这对我这样的工程师来说可是很有用的。继续向里，这里有几尊雕像，其中一座胸前镶嵌的黄宝石看起来十分特别。当我想取下它时，却发现自己仍然无法克服对黄色的恐惧，伸出的手竟不由自主的僵住了。取圣杯的经验促使我再次用黄布条蒙住了眼睛，果然这次我顺利地取到了宝石。

再向右我似乎又到了另一个世界中，与刚才弥漫着古埃及味道的墓穴风光完全不同，这里放置了三台显示着怪异符号的工作站。我仔细观察了一下，确认这三台工作站从左往右分别是记忆体烧录机、光碟机、资料存取机。显然那台记忆体烧录机正是我需要的，只是它似乎缺少能源无法运转。我看了看另两台，试着把宝石插入机器上的插槽，如我所愿，机器开始正常工作了。我兴奋地把狗头神的记忆体插入其中，系统询问设定新的主人为谁？还用废话，当然是我，这下那个阿努什么的该对我言听计从了吧。烧录完后，我马上把这块记忆体物归原处，等狗头神一有反应，我就直接了当地问它密码是多少——“666”，它现在似乎对我很忠心。我输入了密码，听见石棺发出一点开锁的声音，于是过去推开棺盖走了进去。棺盖突然猛地关了起来。待我回过神时，发现自己在一座电梯里，角落里放着一堆黄色的旧衣服。这个狭小拥挤的地方给我一种莫名的压迫感，让我感到窒息。奇怪的是，电梯控制面板的按钮上标示的并不是楼层，而是从 1978 到 2012 的一些年份。我鼓足勇气一个个按下去，原来这里每一年份都在挖掘我内心的恐惧。到了 2012 年，一个隐藏在我内心最深处，我一直不愿面对的事实出现在眼前——“那天你工作的太晚，别人早已离去之后，你才离开办公室。当电梯下到七楼时，进来一个黄衣清洁工。他把电梯反锁住……”话音未落，那堆令人作呕的黄衣服突然凭空站立起来，还声称主宰已经赋予了它永生不死的生命，要它永远地折磨我。为什么我



如此痛恨黄色？为什么我害怕封闭的空间？这些疑问随着我深处记忆的觉醒迎刃而解，一切的一切都历历在目，我想起来了，就是在 2012 年的那天，我……我被那个穿黄衣的家伙奸污了。这么多年来主宰正是利用我的懦弱不断刺激我，我为自己不愿面对现实的作法付出的代价难道还不够吗？退缩等于又踏进痛苦的深渊，终于

满腔怒火化为全力一击，我手举圣杯给了那家伙重重的一下，它颓然倒下又变成一堆衣服。这时电梯门打开了，我一头冲出去，离开了这个伤心地。

外面的情景似乎是在主宰的体内——到处是飞溅的电火花，右边有一段断开的电线，直觉告诉我这里原来应该接上什么设备，但我现在手头上没有。再出去又是一条黄色的通道，而我惊奇的发现自己对黄色已经没有任何不适，真想不到在主宰一再相逼下，我竟逾越了自己一直无法克服的障碍！回到三台工作站前，我试图使用最右边的资料库，它向我要求密码，2012——我就知道主宰不会放过任何揭伤疤的机会。顺利进入后，我知道了主宰的一些过去，了解到有关主宰毁灭的原理(PRINCIPLE OF ENTROPY)，最后还看到了一张装置电路图，同时有个声音告诉我只要能修好这台机器，它就能和我沟通。要修好它关键在一个发声音箱。老天有眼，我幸运地在喷泉旁的电子墙上找到了一个。想到先前在电梯外面扯断的电线，我就把音箱接了上去。忽然间一道奇光闪来，其中竟出现一颗头颅，张嘴说起话来，它自称是主宰最初的三个元件之一。我最关心如何能毁灭主宰，它回答我主宰是永恒的，但是若把握住机会或许能让其瘫痪。而且它还提醒我注意以前没注意到的东西。

无意间我发现刚才取下宝石的地方藏着张光碟，这果然是我以前没注意到的。我把光碟放入中间的那台光碟机，原来光碟是启动毁灭金字塔程序的。我不顾机器的警告毅然执行程序，结果三台工作站立刻停了下来，电子金字塔的门也关上了，只剩下狗头神还坚守在石棺边上。我问它该如何是好，它告诉我进入石棺是唯一保存自己的办法。我犹豫了一下，虽然很不愿意，但还是走了进去……

第三章 满身疤痕的人形黑猿——班尼



班尼(BENNY)：主宰最钟意的玩弄对象。原是个横行霸道、没有同情心的军官，被主宰夺去智力和英俊的外表，变成一只人形黑猿。109年来，他一直被关在装有机关的笼子里，身上无数的伤疤记载着主宰对它的无情和残酷。他必须在笼子里无止境地行走下去，因为只要稍一迟疑，机关上那两把刀就会再次加深他对痛苦的认识。

忽然间，我发现我的头脑似乎恢复了思维能力，四周的一切也不象以前模糊不清了，这里看上去象是一个巨大的洞穴，而且是个有生命力的地方。我发觉自己在山道上，就打算下山。怎料一个踉跄竟滚了下去，直摔到山脚下，这才发觉主宰这个恶毒的家伙仅仅是恢复了我的智力，其它丝毫没有改变，我还是只猿，一只跛脚丑陋的猿猴。我只觉得浑身上下剧烈疼痛，更让我无法忍受的是数月的饥饿。我向着山洞走去，希望能乞求到一些食物。

山洞外面的阁楼上有一篮果子，虽然我很想用它们充实我“透支”到极点的肚子，但现实就是现实，跛了的腿脚只能让我望尘莫及。当我一进入左边第一个山洞



时，耳边就传来那个“天杀的”声音：“别把食物给外人”，原来这里根本就在主宰的操控之下。我遗憾地从中间那条小路走出去，来到一座十字祭坛前，这令人联想起活人祭典。我四下看了看，发现没有去路，于是退回到洞穴前，选择最右边的那条路。一棵长满果子的大树让我立刻来了精神。我用最快的速度让果子进了嘴，但也就是这一刻我才明白自己是多么的愚蠢。在这个主宰安排的游戏里怎么会有这么便宜的好事？那只果子对我的饥饿于事无补，却把伤害的痛楚蔓延到了我的口中。我悻悻地回到洞穴前，进入左起第二个洞穴，里面有位首领模样的长老。我试着与他沟通，可语言不通。石壁上极不和谐的安装了一个显示屏，上面的两个字母“AM”再次证明了这个地方主人的身份。左起第三个洞穴里有一对母子，其中小孩的背上竟生出第三只手臂。既然他们母子俩能活到现在，他们一定有办法吃下果子。我再次回到山洞外仔细的观察一下阁楼，发现篮子旁边有根藤条，过去一拉，如我所愿，摇下了一个果子。我把它送给了那个小男孩，只见他背后显示屏上出现了一行字：“谢谢你的果子”。太棒了，我终于找到与这里交流的途径了，趁此机会我问了男孩一些问题。原来这里的人们为了不遭受更大的灾难必须定期举行活人祭典仪式以满足主宰的无底欲望，村中的每个人都必须参加抽签来决定谁是祭品。至于那种果子则必须经过孩子母亲的咀嚼才不会造成伤害。终于有机会缓解我的饥饿了，我又取了一个果子交给小孩的母亲。这位伟大的女性把果子嚼了嚼，喂给了我。一种由衷的、许久未有的舒服与满足顿时充满了我的心间。紧接着疲惫接替了饥饿，我再次请求小孩的帮助，他善意地告诉我：“我们是一家人，你可以用我们的床。”我听了一头栽进右边的床里，昏昏睡去。

醒来发现小孩的母亲不知去向，一问才知她去参加抽签仪式了。我赶到那里时抽签已经开始，也许是命运，偏巧抽中的正是那位善良的母亲。她被推上了祭台，这时传来主宰那可怖的声音，突然一道光束从天而降将那女人击得粉碎。我好奇的上前看那碎片，发觉这竟都是些塑料和金属。我幡然醒悟到这里所有的一切都是主宰创造出来的，至于是什么原因，我想不出个所以然来，当然对主宰这种怪物的思维进行推理或许根本就是在浪费时间。

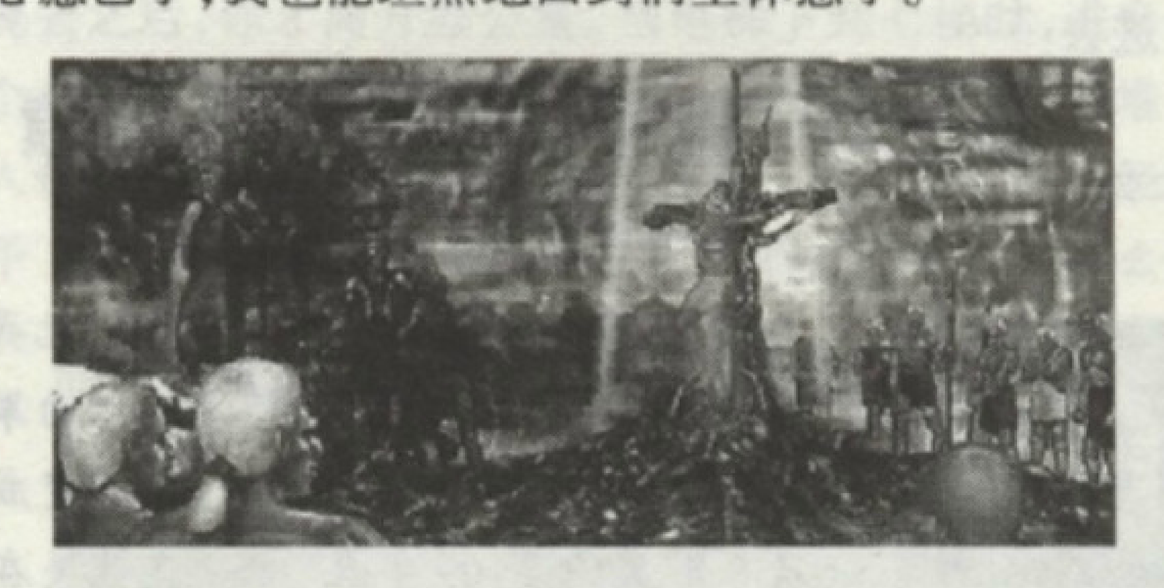


走着走着，我由先前滚下山坡的地方来到了一处雾气环绕的幽静墓园。那里的三块墓碑上分别刻着我手下的名字——墨菲（MURPHY）、土头（TUTTLE）、托马斯（THOMAS）。我刚想上前向他们的亡灵说些什么，不想他们倒先开了腔，痛陈战场上那个绝情绝义的班尼不顾手下死活，一意孤行，结果使他们白白的失去了生命。在他们抑扬顿挫的控诉下，沉睡于我内心深处的记忆慢慢苏醒了。是啊！战争，无休无尽的战争把我的人性扭曲得……扭曲得成了恶魔……扭曲成了一个可怕、麻木、没有人性的恶魔。想到这里，我真是愧对这些战友，他们的死几乎都是由我造成的，我责无旁贷。但是现在，我和以前不同了，我真心实意地希望他们能原谅我。他们没有答应，但是如果我能出示痛改前非的证据，他们还是愿意原谅我。证据？我有点茫然，沉思着离开了这里。

回到山洞，我无奈的向那男孩传达了他母亲的死讯。他已经知道了，显然非常的忧郁和悲伤。我和他无间地交谈起来，发现我能给他最大的帮助就是让他免受重复他母亲命运的威胁。虽然对此不能给他任何承诺，但我很乐意尽力想想办法。我来到长老的房间，长老正目不转睛地盯着墙上的荧屏。我上前使用了那台显示屏才知道原来主宰对刚才的祭典非常满意。长老那略带喜悦的神情使我明白要他停止祭典是决不可能的。也许唯一的办法就是偷走他身旁的签袋。没想到等我把这想法与小男孩交流之后再回到长老那儿，他已不知去向。如此千载难逢的机会怎可错过，我立刻取了签袋径直去找墓穴那三位老兄，这应该能够求得他们对我的谅解吧。

我把签袋放在托马斯的坟上，他们三人终于肯原谅我过去的所作所为，也答应替我藏好签袋。但是我还必须得到另一个人的原谅才行，他的墓碑就在藤蔓的后面。我把藤蔓慢慢拨开。布雷克曼（BRICKMAN），这个名字让我心中刚刚卸去的负罪感重又升起，甚至更深。这个年轻的士兵当年被我亲手所杀，他说虽然我已有改过自新的表现，但这并不能弥补当年我犯下的罪行。我一言不发的离开了这里，因为我知道罪大恶极的我任何争辩都是无力的，唯有行动才能赎罪。回到小男孩的洞中，我怀着歉意昏昏睡去。

醒来后我直奔长老的洞穴看看动静，未料一切似乎并没有改变，明天照样要举行活人祭典。这使我不禁担心起小男孩的安危来，我要他躲进边上的一个小洞中，可他死活要找个朋友陪着他，也就是做个娃娃。我跑遍了这里的每个角落，总算是在祭坛找到了能用来做娃娃头的装置，又在左起第四个洞里用摇下来的果子骗过守卫找到了能用来做娃娃身体的木头，在第一个洞里找到了用来连接的藤条。我把这些东西交给小男孩，他才愿意躲进小洞。这时我发觉原先被用来沟通的显示屏有点异样，上前一检查，原来这竟是主宰体内超级电脑的一个分身。它说我之所以能和小男孩沟通都是拜他所赐，并告诉我虽然成功的可能性微乎其微，但只要把握住机会，是完全有可能摧毁主宰的。说到这里显示器突然自毁了，难道主宰有所察觉？不管怎样，那么多年来我从没有象现在这样好的心情，因为我看到了希望。最后我来到墓园，在布雷克曼的坟前种下了果子，很快它就开出了一朵美丽的白花。我并不奢求这能得到他的原谅，我这样做只是想减少一点负罪感。而布雷克曼确实原谅了我，他说他能看到一个富有同情心的班尼也该安息了。心愿已了，我也能坦然地回到洞里休息了。



醒来时小男孩不知了去向，这让我有一丝不详的预感。我火速赶到祭坛，只见那不幸的祭品竟然就是那个男孩，准是主宰告的密。我与男孩朝夕相处，怎能眼睁睁看着他无辜的粉身碎骨呢？不知从何而来的勇气使我向长老提出以我取代男孩作祭品。他同意了。男孩从祭坛上下来时天真的把娃娃交给我，这时我发现自己的背上竟也长出了一只胳膊，似乎表明我已经取代了男孩的命运。终于我被绑在了祭坛上，一道光束从天而降……

（待续）



三、建筑与兵种

1. 共有建筑

顾名思义，此类建筑在任何种族的城堡中都可建设，包括：水井（各兵种每周多产2单位）、塑像（每天多250个金币）、左右塔楼（提供额外的守城火力）、护城河（攻城部队经过时多停留一回合）、队长营房（无英雄时可由队长代为守城）、市场（允许物资交易，市场拥有越多，交换率越高）、盗贼公会（刺探敌情）、魔法师公会



（1-5级）、造船厂。

2. 特殊建筑

与共有建筑相反，此类建筑只能在特定的城堡中建设——人类城堡：农场（每周多产8个农民）、防御工事（加固城墙）；野蛮人城堡：垃圾堆（每周多产8个恶鬼）、圆形运动场（增加守城部队士气）；精灵族城堡：水晶花园（每周多产8个妖精）、彩虹（增加守城队士气）；龙族城堡：瀑布（每周多产8个半人马）、地牢（每天多产500黄金）；巫师族城堡：果园（每周多产8个侏儒）、图书馆（增加法师公会中的魔法种类）；鬼族城堡：头骨堆（每周多产8个骷髅兵）、风暴（增加守城者的法力）。

3. 巫师族城堡建筑及相关兵种（见表一）

4. 鬼族城堡建筑及相关兵种（见表二）

5. 人类城堡建筑及相关兵种（见表三）

6. 野蛮人城堡建筑及相关兵种（见表四）

7. 精灵族城堡建筑及相关兵种（见表五）

8. 龙族城堡建筑及相关兵种（见表六）

9. 其它兵种

在“魔法门”的大陆上栖息着一些不属于任何一方的中立部族，它们可以向路过的任何英雄提供所需的武力（当然是要收钱的）。一般来讲，六大种族的初级兵种都可在野外招募到，另外还可在马车营帐中招募到流氓，在沙漠帐篷中招募到游牧民族，在古灯中招募到神怪，在废墟中招募到美杜莎，使用魔法还可招到土、风、火、水四种元素精灵。

四、魔法

1. 战斗魔法：

火球术(FIREBALL)：以火球攻击敌人，耗MP9点。

强化火球(POWER FIREBALL)：威力更大的火球术，耗MP15点。

电击术(FIREBLAST)：用雷电攻击单个敌人，耗MP7点。

连环闪电（CHAIN LIGHTENING）：用闪电攻击多个敌人（可能误伤我军），耗MP15点。

传送术（TELEPORT）：将我方一支部队传送至战场上任一空地，耗MP9点。

治疗术(CURE)：解除我军所受负面魔法，并恢复该单位生命点SP×5点，耗MP6点。

强效治疗(MASS CURE)：解除我方所有军队所受负面魔法，并恢复全体生命点SP×5点，耗MP15点。

复生术（RESURRECT）：使阵亡战士暂时借尸还魂（对鬼族无效），战斗后该军队仍损失，耗MP12点。

真实复生术(RESURRECT TRUE)：使阵亡战士起死回生（对鬼族无效），耗MP15点。

疾行术（HASTE）：使我方一支部队速度加快二级，耗MP3点。

大疾行术（MASS HASTE）：使我方全体部队速度加快二级，耗MP10点。

迟钝术（SLOW）：使敌方一部队移动距离变为原来一半，耗MP3点。

大迟钝术（MASS SLOW）：使敌方所有部队速度变慢，耗MP15点。

失明术（BLIND）：遮盖敌人的视线，阻止该部队移动，耗MP6点。

祝福术（BLESS）：使施法目标获得最大攻击力，耗MP3点。

大祝福术（MASS BLESS）：祝福我方所有部队，耗MP12点。



石头皮肤（STONESKIN）：使目标防御力增加，耗MP3点。

钢皮肤（STEELSKIN）：是强化的石头皮肤术，耗MP6点。

诅咒术（CURSE）：使受诅咒者的伤害力减至最低，耗MP3点。

大诅咒术（MASS CURSE）：诅咒对方所有部队，耗MP12点。

神圣之言（HOLY WORD）：攻击战场上所有不死怪物，耗MP9点。

神圣之咒（HOLY SHOUT）：威力更强的神圣法术，攻击战场上所有不死怪物，耗MP12点。

反魔法(ANTI－MAGIC)：使施法目标不受任何有害魔法作用，耗MP7点。

驱散魔法（DISPEL MAGIC）：解除对目标作用中的魔法，耗MP5点。

强力驱散魔法(MASS DISPEL)：解除所有作用中的魔法(反魔法除外)，耗MP12点。

魔法之箭（MAGIC ARROW）：以魔法箭攻击敌方某一单位，耗MP3点。

发狂术（BERZERKER）：使目标发狂而攻击距其最近的目标，耗MP12点。

末日法术(ARMAGEDDEN)：以圣灵之力横扫战场，攻击所有生物，耗MP20点。

元素风暴（ELEMENTAL STORM）：魔法元素从天而降，攻击所有战场上的生物，耗MP15点。

落石术（METEOR SHOUER）：岩石雨袭击战场上某一地区，伤杀所有附近的生物，耗MP15点。

麻痹术（PARALYZE）：使目标麻痹，无法行动或反击，耗MP9点。

催眠术(HYPNOTIZE)：可在战斗中指挥敌方部队一回合，条件是该部队生命小于施法者法力点的25倍，耗MP15点。

冷冻光线（COLD RAY）：从对方一部队的躯体中排走热量，耗MP6点。

冷冻环（COLD RING）：从围绕中心的所有部队躯体中排出热量，但不包括中心点，耗MP9点。

破坏光线（DISRUPTING RAY）：降低敌方一支部队的防御力3点，耗MP7点。

死亡脉动波（DEATH RIPPLE）：杀伤敌方的非不死怪物部队，耗MP6点。

死亡波浪（DEATH WAVE）：死亡脉动波的升级法术，耗MP10点。

屠龙术（DRAGON SLAYER）：极大地增强一支部队与龙对战的攻击技巧，耗MP6点。

嗜血术(BLOOD LUST)：增加一部队的攻击技巧，耗MP3点。

死亡复治术（ANIMATE ELEAD）：使受损或被杀的不死怪物部队复生，耗MP10点。

镜像术（MIRROR IMAGE）：复制我方一部队的幻象，该幻象可造成与原型同样的伤害，但受到任何伤害就将消失，耗MP25点。

防护术（SHIELD）：使我方一部队受对方弓箭伤害减半，耗MP3点。

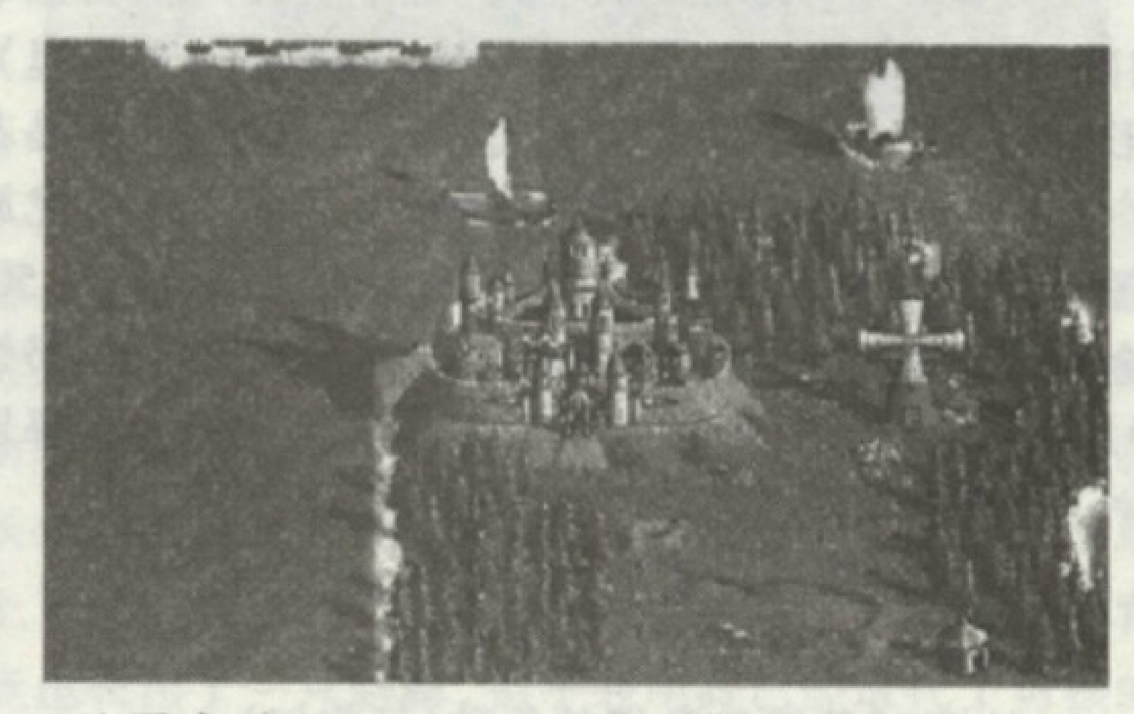
大防护术(MASS SHIELD)：使所有部队受对方弓箭伤害减半，耗MP7点。

土元素召唤术(SUMMON EARTH ELEMENTAL)：召唤土精灵为我方战斗，耗MP30点。

风元素召唤术（SUMMON AIR ELEMENTAL）：召唤风精灵为我方战斗，耗MP30点。

火元素召唤术(SUMMON FIRE ELEMENTAL)：召唤火精灵为我方战斗，耗MP30点。

水元素召唤术(SUMMON WATER ELEMENTAL)：召唤水精灵为我方战斗，耗MP30点。



地震术（EARTH QUAKE）：摧毁敌人城堡墙壁，耗MP15点。

2. 冒险法术

显示矿场(VIEW MINES):耗MP1点。

显示资源(VIEW RESOURCES):耗MP1点。

显示宝物(VIEW ARTIFACTS):耗MP2点。

显示城镇(VIEW TOWNS):耗MP2点。

显示英雄(VIEW HEROSE):耗MP2点。

显示全图(VIEW ALL):耗MP3点。

检视英雄(IDENTIFY HERO):查看敌方英雄的资料,耗MP3点。

召船术(SUMMON BOAT):召来己方船只,耗MP5点。

空间之门(DIMENSION DOOR):可将施法者传送至附近位置,耗MP10点。

入城术(TOWN GATE):让施法者回到离自己最近的村庄或城堡,耗MP10点。

城市传送(TOWN PORTAL):施法者可回到任一我方拥有的村庄或城堡,耗MP20点

怪物识别(VISIONS):可预言一支中立军队的数目和最可能的去向,耗MP6点。

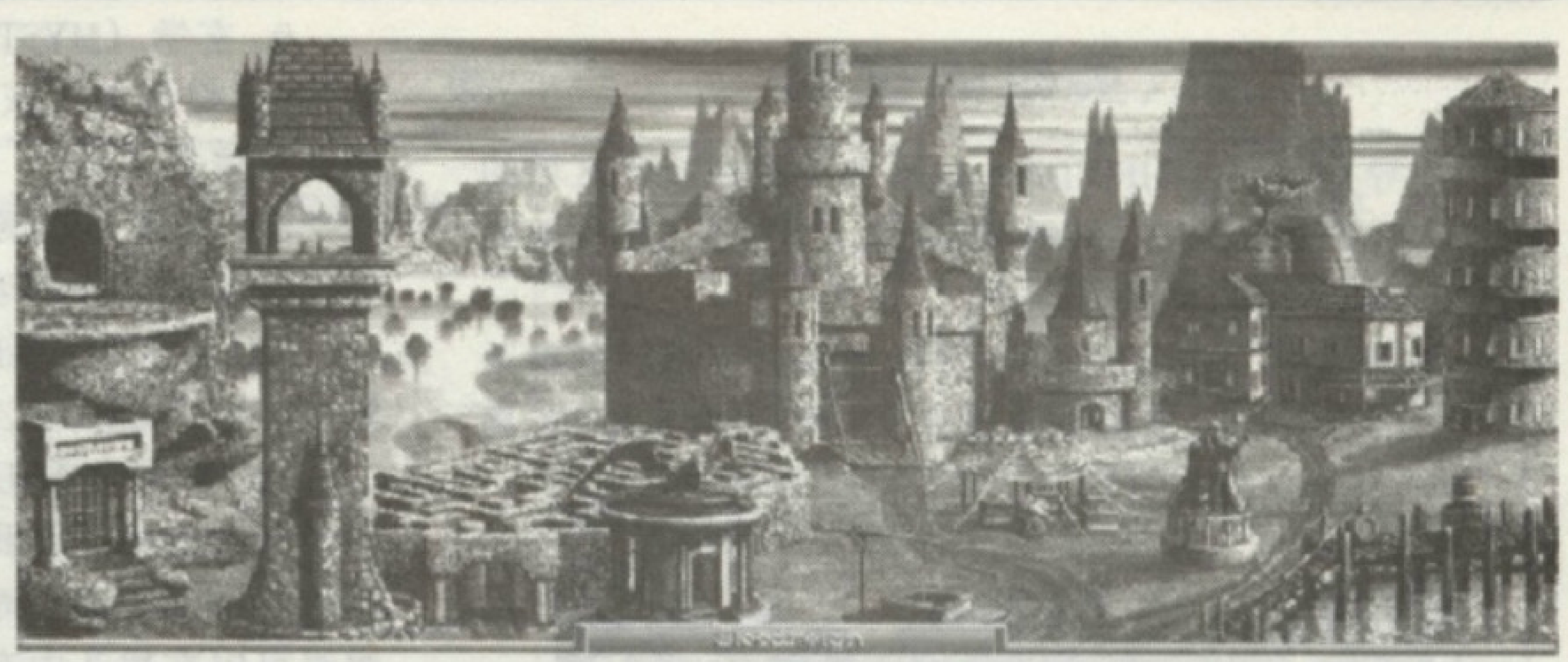
驱鬼术(HAUNT):驱使鬼在一个敌方控制的矿作祟,该矿将停止生产资源,耗MP8点。

设置土元素卫兵(SET CARTH GUARDIAN):在一矿口设土精灵卫兵抵御敌军,耗MP15点。

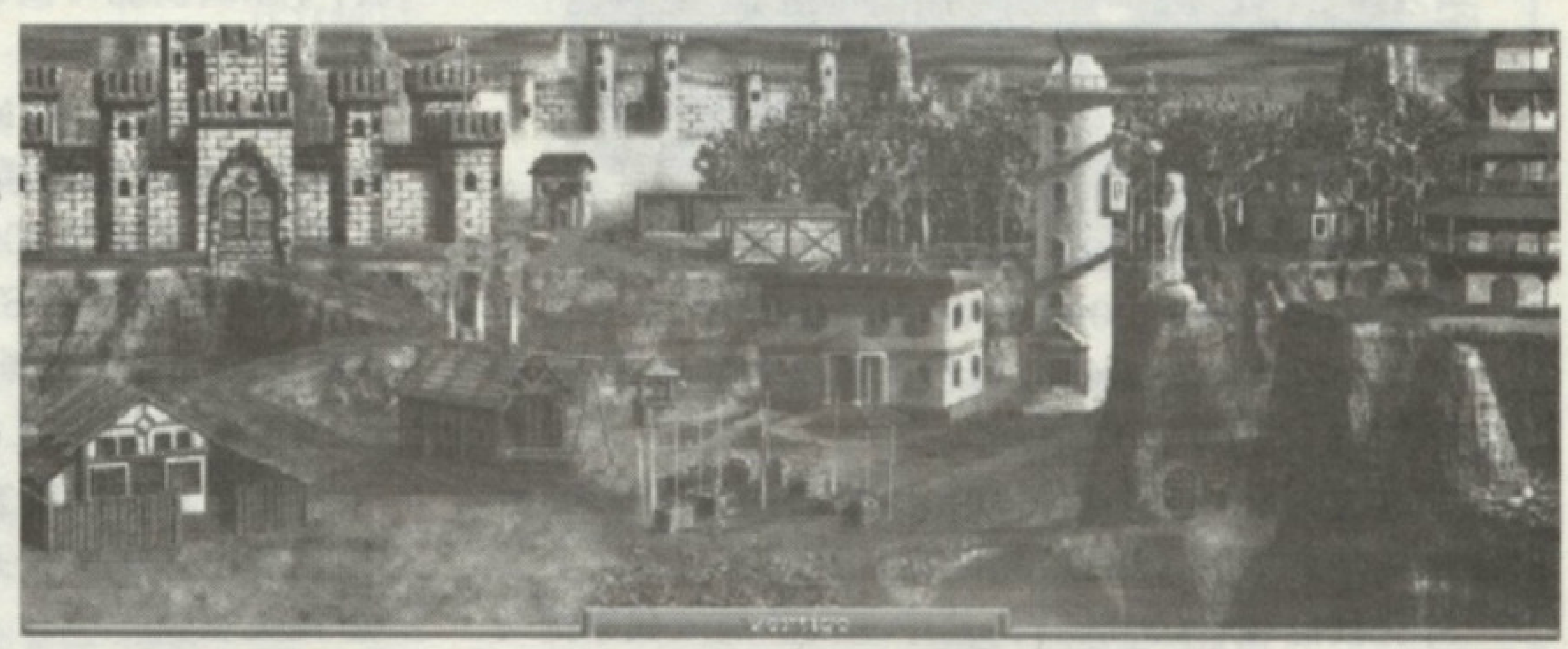
设置风元素卫兵(SET AIR GUARDIAN):在一矿口设置风精灵卫兵抵御敌军,耗MP15点。

设置火元素卫兵(SET FIRE GUARDIAN):在一矿口设置火精灵卫兵抵御敌军,耗MP15点。

设置水元素卫兵(SET WATER GUARDIAN):在一矿口设置水精灵卫兵抵御敌军,耗MP15点。



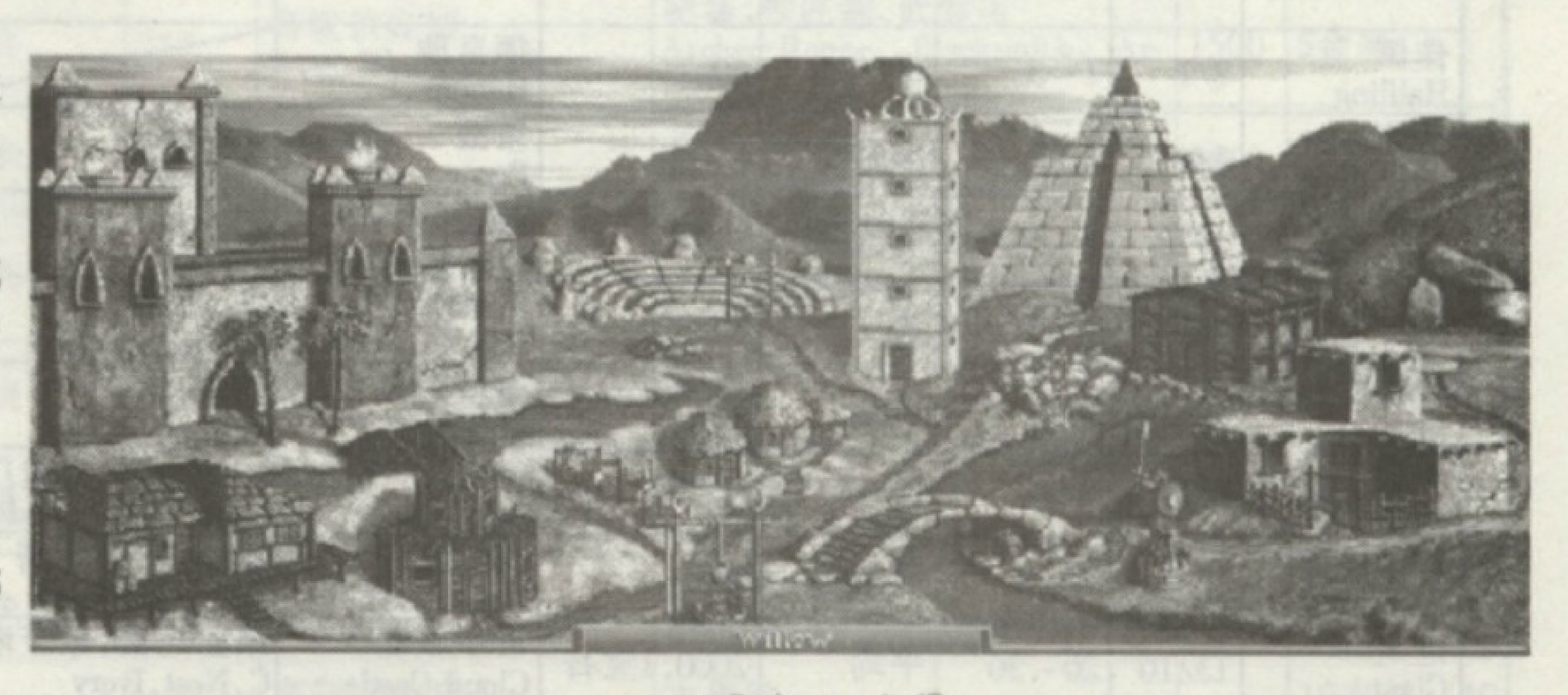
▲ 龙族城堡



▲ 巫师族城堡



▲ 人类城堡



▲ 野蛮人城堡

五、英雄的技能

向导技能(PATHFINDING):增加英雄在特殊区域的移动力。在沙漠、沼泽、雪地、熔岩地上行走时,此技能等级越高,额外消耗移动力越少。

箭术技能(ARCHERY):可增加我方弓箭手的射杀力,技能等级越高,造成伤害越大。三种级别(基本级、高



级、专家级)分别增加10%、30%、50%伤害。

后勤技能(LOGISTICS):可增加英雄的移动力,三种级别分别增加10%、20%、30%。

侦察技能(SCAUTING):增加英雄的视野范围,三种级别分别增加视野1平方、2平方、3平方。

外交技能(DIPLOMACY):使中立部队加入我军的可能性及数目增加,三种级别使愿加入的怪物数分别为总数的1/4、1/2和全部。

航海术(NAVIGATION):增加英雄的海上移动力,三种级别分别增加1/3、2/3和一倍。

领导力(LEADERSHIP):增加英雄军队的士气,三种级别分别增加士气1点、2点和3点。

8. 知识(WISDOM):允许英雄学习较高级别的魔法。基本级可以学习三级魔法,高级可学习四级魔法,只有达到专家级,才能学习最高级即第五级的魔法。

9. 玄学(MYSTICISM):可加快英雄魔法点数的恢复,基本级每天可恢复2点,高级每天恢复3点,专家级每天可恢复4点。

10. 幸运(LUCK):可增加英雄所率军队的运气,三种级别分别增加幸运度1点、2点、3点。

11. 发射学(BALTISTICS):可增加攻城技巧,帮助英雄更快地击毁城墙,技能等级越高打得越准越狠。

12. 鹰眼(EAGLE EYE):使我方英雄有可能在战斗中学到敌方施加在我方英雄身上的法术。基本级使我方英雄有20%的机会学到敌方所使的1-2级魔法,高级鹰眼可以在战斗中有30%的机会学习敌方的1-3级魔法,专家级技能可使我方英雄有40%的机会学习敌方所使的1-4级魔法。

13. 召魂巫术(NECROMANCY):可将战斗中被杀死的敌我生物作为骷髅兵召回。基本级可召回10%的生物亡灵,高级可召回20%,专家级可召回30%。

14. 房地产(ESTATES):可为我方从房地产中收取少量税金,基本级每轮增加100金,高级每轮增加250金,专家级每轮增加500金。

更正:上期第54页右侧第一行说法有误,正更正为:同种部队级可合并,也可再分开。具体方法请参阅本期"攻关秘技"

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略
画面	★★★★★	总评: 86 晶合实验室	
音响	★★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★		

表一

巫师族兵种	攻/防	伤害力	速度	金钱	招募地建筑	建设前提	建设资金	建设物资
侏儒 Halfling	2/1	1-3	慢	50	栖息地 Habitat		400	
野猪 Boar	5/4	2-3	非常快	150	猪圈 Pen	栖息地 Habitat	800	
铁机器人 Iron glem	5/10	4-5	非常慢	300	铸造厂 Foundry	栖息地 Habitat	1500	5木材,5金属
钢机器人 Steel golem	7/10	4-5	慢	350	高级铸造厂 Upg. Foundry	井,铸造厂 Well, Foundry	1500	5水银
大鹏 Roc	7/7	4-8	平均	400	峭壁之巢 Cliff Nest	猪圈 Pen	3000	5木材
法师 Mage	11/7	7-9	快	600	象牙塔 Ivory Tower	法师公会,铸造厂 Mage Guil, Foundry	3500	木材,水银,金属,硫磺,水晶,宝石各5
首席法师 Archmage	12/8	7-9	非常快	700	高级象牙塔 Upg. Ivory	图书馆,象牙塔 Lib. Ivory Tower	4000	5木材,5金属
巨人 Giant	13/10	20-30	平均	2000,1宝石	云中城堡 Cloud Castle	峭壁之巢,象牙塔 C. Nest, Ivory	12500	5木材,5金属,50宝石
泰坦 Titan	15/15	20-30	非常快	5000,2宝石	高级云中城堡 Upg. C. Castle	云中城堡 Cloud Castle	12500	5木材,5金属,20宝石

表二

鬼族兵种	攻/防	伤害力	速度	金钱	招募地建筑	建设前提	建设资金	建设物资
骷髅兵 Skeletons	4/3	2-3	平均	75	坑道 Elcavation		400	
僵尸 Zombies	5/2	2-3	非常慢	150	墓地 Gravegard	坑道 Elcavation	1000	
变异僵尸 Mut.Zompies	5/2	2-3	平均	200	高级墓地 Upg.graveyard	墓地 Gravegard	1000	
木乃伊 Mummies	6/6	3-4	平均	250	金字塔 Pyramid	坑道 Elcavation	1500	10金属
皇家木乃伊 Royal Mummies	6/6	3-4	快	300	高级金字塔 Upg.Pyramid	金字塔 Pyramid	1500	5金属
吸血鬼 Vampire	8/6	5-7	平均	500	公寓 Mansion	盗贼公会,金字塔 Thive,Pyramid	3000	10木材
吸血伯爵 Vampine	8/6	5-7	快	650	高级公寓 Upg.Mansion	公寓 Mansion	4000	5木材,10水晶,10宝石
丧尸 Liches	7/12	8-10	快	750	陵墓 Mausoteum	法师公会墓地 Mage Guilel,Grav.	4000	10硫磺,10木材
强力丧尸 P.Liches	7/13	8-10	非常快	900	高级陵墓 Upg.Mausaleum	2级法师公会,陵墓 Mageguild,level2	3000	5金属,5水晶
骨龙 Bone Dragons	11/9	25-45	平均	1500	实验室 Laboratory	陵墓 Mausoteum	10000	10木材,5水银,10金属,5硫磺,5水晶,5宝石

表三

人类兵种	攻/防	伤害力	速度	金钱	招募地建筑	建设前提	建设资金	建设物资
农民 Peasants	1/1	1	很慢	20	茅屋 Thatched Hut		200	
弓箭手 Archers	5/3	2-3	很慢	150	靶场 Archery Range	茅屋 Thatched Hat	1000	
射手 Rangers	5/3	2-3	平均	300	高级靶场 Upg.Archery Range	靶场、铁匠铺、武器店 ArcheryRange,Black Smith,Armory	1500	5木材
枪兵 Pikemen	5/9	3-4	平均	200	铁匠铺 Blalksmith	水井、茅屋 Well,Thatched Hut	1000	5金属
高级枪兵 Veteran Pikemen	5/9	3-4	快	250	高级铁匠铺 Upg.Blacksmith	靶场、铁匠铺、武器店 ArcheryRange, Blacksmith, Armory	1500	5金属
剑士 Swordsmen	7/9	4-6	平均	250	武器店 Armory	茅屋、酒馆 ThatcheelHut Tauein	2000	10木材、10金属
高级剑士 Master Swordsmen	7/9	4-6	快	300	高级武器店 Upg.Armory	靶场、铁匠铺、武器店 ArcheryRarge, Blacksmith, Armory	2000	5木材、5金属
骑士 Caualries	10/9	5-10	快	300	枪术竞技场 Jousting Arena	同上	3000	20木材
斗士 Champions	10/9	5-10	最快	375	高级枪术竞技场 Upg.Jousting Arena	枪术竞技场 Jousting Arena	3000	10木材
游侠 Paladins	11/12	10-20	快	600	大教堂 Cathedral	铁匠铺武器店 Blacksmith,Armory	5000	20木材、20水晶
十字军战士 Crusader	11/12	10-20	非常快	1000	高级大教堂 Upg.cathedral	大教堂 Cathedral	5000	10木材、10水晶

表四

野蛮人兵种	攻/防	伤害力	速度	金钱	招募地建筑	建设前提	建设资金	建设物资
恶鬼 Goblins	3/1	1-2	平均	40	茅屋 Hut		300	
半兽人 Orc	3/4	2-3	很慢	140	木屋 Stick Hut	茅屋 Hut	800	5木材
半兽人头目 Orc Chiefs	3/4	3-4	慢	175	高级木屋 Upg.Stick Hut	木屋、狼穴、砖房 Stick Hut,Den Adobe	1200	5木材
狼 Wolves	6/2	3-5	非常快	200	狼穴 Den	茅屋 Hut	1000	
食人魔 Ogre	9/5	4-6	很慢	300	砖房 Adobe	茅屋 Hut	2000	10木材、10金属
食人巨魔 Ogre Lords	9/5	5-7	平均	500	高级砖房 Upg.Adoe	木屋、狼穴、砖房 Strck Hut,Den Adope	3000	5木材、5金属
巨魔 Troll	10/5	5-7	平均	600	桥梁 Bridge	同上	4000	20金属
战争巨魔 War Troll	10/5	7-9	快	700	高级桥梁 Upg.brideg	桥 Bridge	2000	10金属
独眼巨人 Cgclopes	12/9	12-24	快	750、1水晶	金字塔 Pgramid	同上	6000	20金属、20水晶

表五

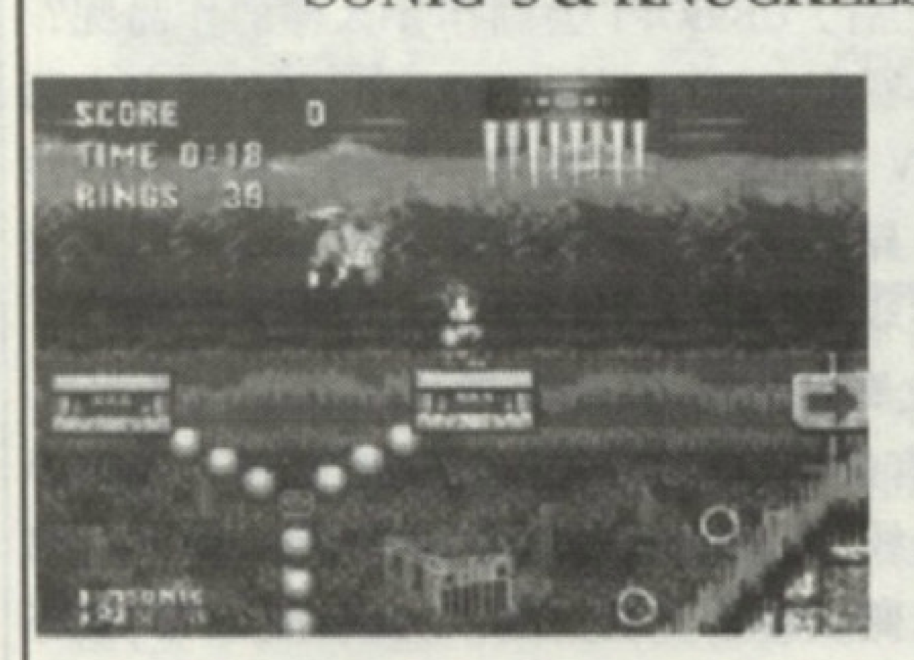
精灵族兵种	攻/防	伤害力	速度	金钱	招募地建筑	建设前提	建设资金	建设物资
妖精 Sprites	4/2	1-2	平均	50	树屋 Tree house		500	5木材
矮人 Dwarves	6/5	2-4	很慢	200	农舍 Cottage	酒馆、树屋 Tavern,Treehouse	1000	5木材
战斗矮人 Battle warves	6/6	2-4	平均	250	高级农舍 Upg.Cottage	井、农舍 Well,Cottage	1000	5木材
精灵 Elves	4/3	2-3	平均	250	靶场 Archery Range	树屋 Tree house	1500	
大精灵 Grand Elves	5/5	2-3	非常快	300	高级靶场 Upg.Archery Range	巨石阵 Stone Henge	1500	5木材
德鲁依 Druids	7/5	5-8	快	350	巨石阵 Stone Henge	法师公会、靶场 Mage Guitel,Archery Range	2500	10水银、10金属
大德鲁依 Greater Druds	7/7	5-8	非常快	400	高级巨石阵 Upg.Stone henge	巨石阵 Stone Henge	1500	5水银
独角兽 Unicoinl	10/9	7-14	快	500	围篱草地 Fenled Meadow	巨石阵 Stone Henge	3000	10木材、10宝石
凤凰 Phoenix	12/10	20-40	最快	1500,1水银	红塔 Red Tower	围篱草地 Fenced Meadow	10000	20水银、30金属

表六

龙族兵种	攻/防	伤害力	速度	金钱	招募地建筑	建设前提	建设资金	建设物资
半人马 Centuar	3/1	1-2	平均	60	山洞 Cave		500	
石像鬼 Gargoyles	4/7	2-3	非常快	200	地穴 Crypt	山洞 Cave	1000	10金属
狮鹫兽 Griffins	6/6	3-5	平均	300	巢 Nest	山洞 Cave	2000	
牛头人 Minotaurs	9/8	5-10	平均	400	迷宫 Maze	地穴 Crypt	3000	10宝石
牛头人王	9/8	5-10	非常快	500	高级迷宫 Upg.Mage	迷宫 Maze	2000	5宝石
六头蛇 Hydras	8/9	6-12	非常慢	800	沼泽 Swamp	巢 Nest	4000	10硫磺
绿龙 Green Dragon	12/12	25-50	平均	3000,1硫磺	绿塔 Green Tower	迷宫、沼泽 Mage,Swamp	15000	30金属、20硫磺
红龙 Red Dragon	13/13	25-50	快	3500,1硫磺	红塔 Red Tower	绿塔 Green Tower	5000	5金属、10硫磺
黑龙 Black Dragon	14/14	25-50	非常快	4000,2硫磺	黑塔 Black Tower	红塔 Red Tower	5000	5金属、10硫磺

音速小子合集

SONIC 3&KNUCKLES COLLECTION



SONIC 可以说是SEGA公司的明星,这一次他们几乎将所有"音速小子"作品集合在一起,制作了这个《音速小子合集》。游戏中的SONIC重现MD的优点:流畅的画面、生动活泼的画风和节奏明快的场景安排。画面显示分为小视窗和全屏两种,虽然小视窗看起来精致一些,但实在太小,看起来不过瘾。音效是将MD版本照搬过来,音效则采用日本独特的GM音源,没有波表合成能力的声卡可要倒霉了。因为这是多年前的作品,所以对硬件的要求并不高,值得喜欢SONIC的玩家收藏!

TSR被兼并

TSR是什么?相信只有老一辈的玩家才知道,他们的AD&D系列是角色扮演游戏的始祖。在欧美,不知道AD&D就象你我不知道"三国"、"水浒"一样。那为什么它会被人兼并呢?正所谓"三十年河东,三十年河西",公司最近几年总是靠出卖AD&D版权过活,前不久,他们将版权出售给一家制造纸牌游戏的公司WIZARD OF THE COAST(简称WOTC),WOTC后来出版了《魔法风云会》(MAGIC: THE GATHERING),没想到这个纸牌游戏为WOTC赚了几十亿美元,所以兼并TSR对WOTC来说更巩固其在纸牌游戏方面的地位。TSR被兼并,必将影响以AD&D为背景的电脑游戏,但SIERRA和INTERPLAY对此均表示乐观。

New Games

晶合传真

Crystal Lily Lab

SIERRA
KOEI
EA
id SOFTWARE
VIRGIN
CAPCOM
LUCAS ARTS

网络风暴

NETTORM

《网络风暴》并不是以网络为背景的游戏,而是专为INTERNET设计的战略游戏,而且制作小组还特别强调即使在网络通信不畅的情况下,依然能获得不错的游戏品质。玩家将从风、雨、太阳、闪电四大阵营中任选一个,当然,他们各有自己不同的能力。开始之初,游戏提供玩家一小块漂浮于云端的岛屿,而岛屿的面积会随着游戏的进行逐渐增大,使玩家能建造更多的设施,并开拓战场。游戏的界面和《命令与征服》有些相似,但无论进行方式还是设计概念都有新的创意,它的到来可能象DOOM一样引起网络的塞车。



终极赛车

也许你不相信,这一款足以和当今最好的赛车游戏相媲美的作品,竟然是由台湾一家刚出道不久的正先实业制作的。游戏以WIN 95为平台,支援DIRECTX接口、MMX和多种3D加速卡,和大多数赛车游戏一样,你的系统越快,越能享受到更美的画面、更好的流畅度。游戏提供六条风景独特、挑战性十足的跑道和五辆精心设计的未来型跑车。据制作小组称:游戏的片头动画、游戏内部的跑道、场景画面的材质均是由SGI工作站制作的,可以说已经达到国际水平。



《古墓丽影》资料篇

在这个资料篇中,只有两个新关,是延续一代的最后,劳拉要消灭在亚特兰提斯中外星人最后的"孵蛋所"。虽然只有两关,但制作小组宣称,这是所有关卡中最难、最大的两关。随盘还将赠送一批高解析度的劳拉照片和二代的DEMO,喜爱劳拉的朋友注意了,本资料篇即将发行,需要一代才能进行。

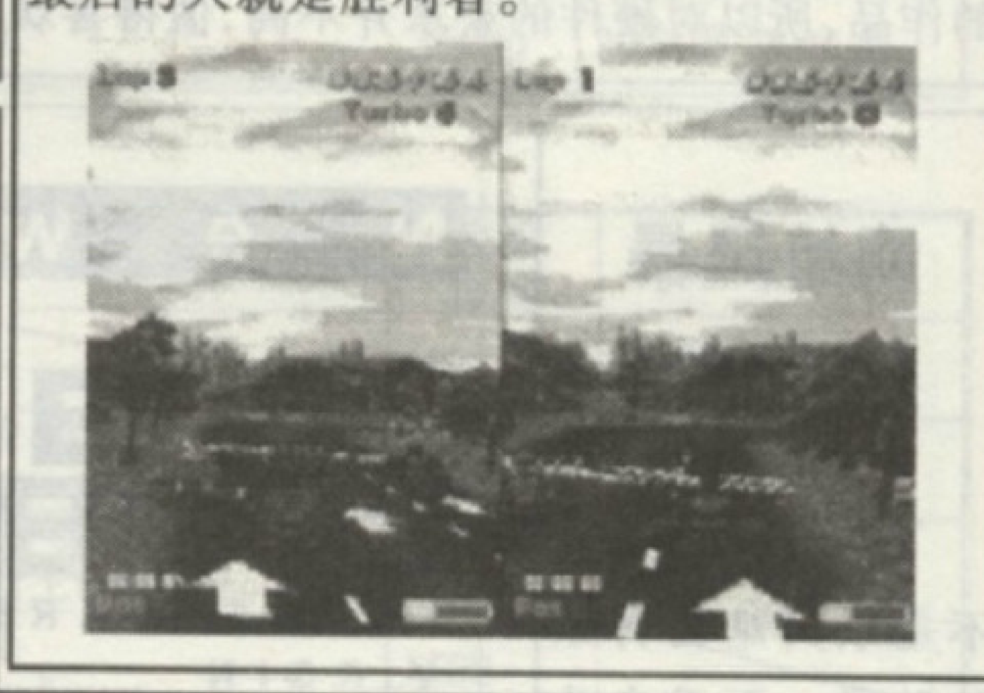
富甲天下Ⅱ

想当年“大富翁”类游戏风靡一时，在我的记忆中除了狂徒的《大富翁Ⅱ》以外，只有《富甲天下》了。光谱这个擅长制作棋牌类游戏的公司经过三年的时光，终于完成了《富甲天下Ⅱ》。游戏的最明显的改变在于画面——640×480的256色、45度角立体模式以及3D制作的地形、建筑和上百名文官武将均生动细致，造型明快可爱。虽说是“三国”游戏，这次却变成了四强鼎立，加了一个讨厌的家伙——董卓。和一代一样，每个人手下也有一批文官武将，不同的是你可以将他们封为城主，担任训练士兵和建设城市的任务。经营城池方面可建造商店街、护城河、兵器库、马厩、粮仓等多项建筑，感觉有点象《文明》耶！除了善用人才、兵强马壮之外，灵活地使用计谋也是成功的要决，游戏提供的计谋共有四十多种，象什么“隔岸观火”、“借刀杀人”、“草木皆兵”都是成语，很易理解。这么多新的设定，让游戏产生更多的趣味，真想赶快玩到啊！

霸王赛车

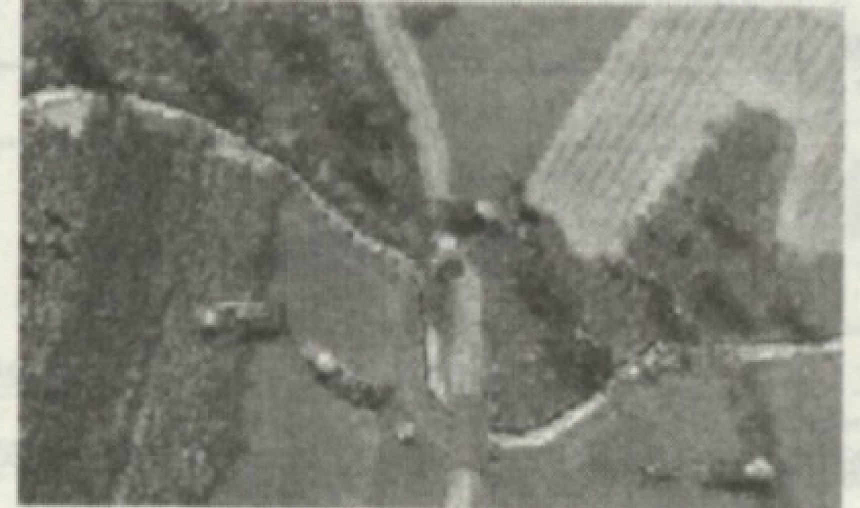
STREET RACER

在POD之后，UBISOFT会制作什么样的作品呢？又又……又是赛车，这次叫《霸王赛车》，它在很多方面和TV GAME的《玛利奥赛车》相似，有八位性格各异的角色供玩家选择，最多允许四人同时游戏（用同一台电脑，将屏幕分成四份）。在比赛的过程中，玩家能捡起路上的各式道具，有的能增加自己的速度，有的能阻碍对手的路线，甚至向领先的对手扔炸弹，使他从第一名变成最后一名。除了青铜杯、银杯、金杯三种不同难度的路线，还有“战斗模式”，这是以增加对手车辆损害为目的的方式，能撑到最后的人就是胜利者。



罗曜快报

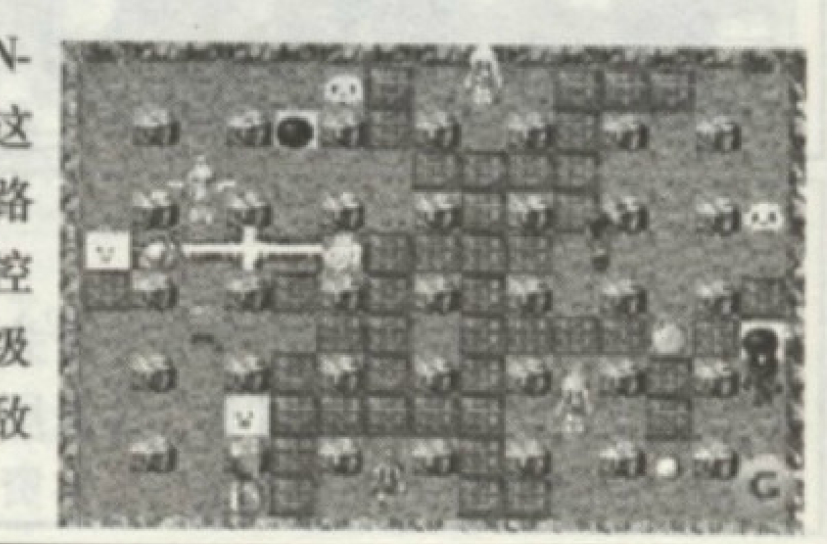
与一代相比，《CLOSE COMBAT Ⅱ》有了长足的进步。图像质量明显提高，地图区域大了不少，发色数也提升到了16BIT。CC Ⅱ运用了真实海拔景观的绘图手法，还使用了全新的战略模拟机。制作公司在考虑游戏内容上煞费苦心，北非、斯大林格勒、太平洋诸岛等地的战役都是很好的题材，但他们最后选择了二战西线战场上最为惨烈的“花园市场战役”，是役，盟军为了夺取通往莱茵河彼岸的五座桥梁，与德军展开了殊死战斗。战役的结果是双方均损失惨重，谁也没占到便宜。在游戏中，玩家可以分别扮演美军、英军、波兰军队和德军。



又一奔腾级芯片加入到竞争已成白热化的CPU市场中来。它就是Centaur Technology（半人马座科技）的IDT－C6，我的直觉告诉我，如此饶舌的名字注定它流行不起来。IDT－C6以较低的价位实现了兼容MMX的技术，与AMD－K6和CYRIX－M2一样，它也使用Socket7的基板。首批推出150、180和200三种主频的芯片。

3D加速卡将带来游戏史上的又一次革命已是一个不争的事实。GLQUAKE初露峥嵘，使用基于Voodoo芯片的Diamond Monster 3D显示卡进行测试，我们发现目前的这个0.9版已足以令人目瞪口呆。Alpha blending效果对于水及半透明物质有着极强的表现力，当你跳进水中时，可以发现随着水波的涌动，水中物体那不断变化的视觉扭曲被刻画得活灵活现。而在以往游戏中，那些东西永远都是固定不动的。当然，要玩到这款游戏，你必须有一块支持WIN95 OpenGL API的显示卡，这也就是GLQUAKE得名的原因。另据5月23日最新消息，id已放弃对QUAKEWORLD和GLQUAKE的支持，并宣称不会在《毁灭法师Ⅱ》面市之前发行其它任何作品。QUAKEWORLD的自由开发权现已转让给Zoid和Jack Matthews这两位制作人，而GLQUAKE花落谁家尚是个未知数。

相信玩过任天堂红白机的朋友，没有人会不知道“炸弹人”的鼎鼎大名。INTERPLAY抢占先机，联合哈德森发行了《超级核子炸弹人》（Atomic Bomberman）这款网络多人游戏。在游戏开始时，每个玩家位于一个孤立的区域，必须炸开道路来与自己的战友会合，然后就可以去并肩杀敌了。除了传统的“加长弹”和“遥控弹”之外，游戏中还增加了“果冻弹”、“超级子母弹”等新奇的弹种，而且人物升级种类也大大增加。游戏十分幽默搞笑，不时会放一段幽默小动画，在用炸弹把敌人困住了之后，还会嘲笑他：“哈哈，你死定了！”





卡通总动员

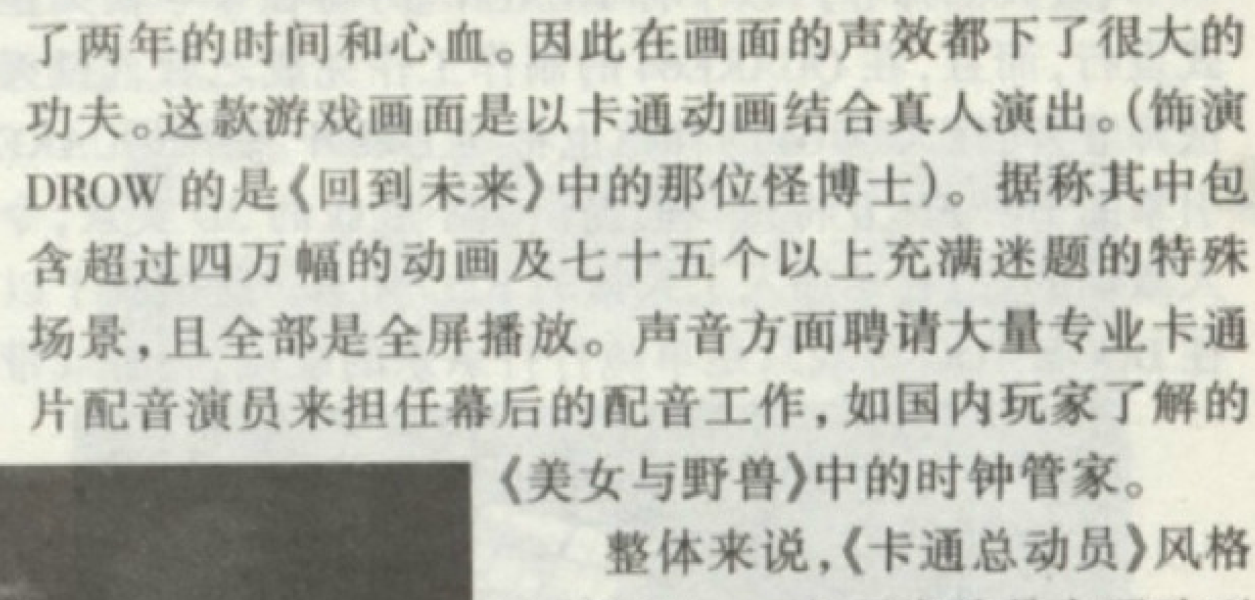
TOON STRUCK

北京　苗子

制作公司		BURST	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险

相信现在的玩家许多是看卡通片长大的，那光怪陆离充满无限想象的卡通世界，那善恶分明且又轻松动人的童话时代，不仅是美好的回忆，而且是今日的休闲。也许你已厌倦了即时战争的辛苦、DOOM TOO 杀戮的血腥、赛车游戏速度的眩晕、经营游戏的温长，那么不妨跟着 DREW BLANC 走进电视来到卡通世界 CUTOPIA，让笑声滋润你那颗“勇敢的心”。

这次故事发生在卡通画家 DREW 自己创造的 CUTOPLA 世界。一个坏蛋制造了一部叫做 MALEVOPLATER 的机器，被这部机器发出的光照到的任何东西都会变得邪恶。DREW 接受了国王的委托去拯救世界。要使一切复原需要制造一部能使一切变得可爱的机器 CUTIFITER，制造机器的条件是找齐十二种必需的物品，于是冒险开始了，你——DREW 将在 CUTOPIA 游历一番，等到找齐了物品并按顺序放好，可爱还原器便宣告完成。但故事没有完……



一切又发生了戏剧性的变化，兔子 BUN BUN(也是 DROW 的杰作）假扮国王发号施令，要用可爱还原器把任何东西都变得可爱。这听起来不错，可看了就知道不那么可爱了。我们总爱幻想无邪的世界，可世界真的那样，现实中的人又如何能够接受，或许这就是游戏想告诉我们的。

VIRGIN 旗下的 BURST 小组在这款卡通游戏上投入了两年的时间和心血。因此在画面的声效都下了很大的功夫。这款游戏画面是以卡通动画结合真人演出。(饰演 DROW 的是《回到未来》中的那位怪博士)。据称其中包含超过四万幅的动画及七十五个以上充满迷题的特殊场景，且全部是全屏播放。声音方面聘请大量专业卡通片配音演员来担任幕后的配音工作，如国内玩家了解的《美女与野兽》中的时钟管家。

整体来说，《卡通总动员》风格幽默轻松。一方面当然是卡通造型大胆，每个角色的言语行动令人捧腹。虽然游戏全程语音对白，但可以象《凯兰迪亚传奇Ⅲ》一样开启字幕，听力不太好的玩家可以慢慢读懂。其实许多形体语言是任何人一看就可以明白的，至于解开迷题的要素大都是“踩到奶油就会摔交”、“大象怕老鼠”或“黄色加蓝色会变成绿色”之类的常识。当然有时需要脑筋急转弯。

“正义战胜邪恶”这似乎是游戏也是所有艺术作品的永恒主题。不过“战胜”，如何表现实在是有多种的形式。笔者每天要在公司上班，晚上回家要在电脑上完成一个一个的任务，想一想真的很辛苦。游戏本来不就应该放松一下吗？所以这部能够开心的拯救一次世界的《卡通总动员》实在是笔者近来在 PC GAME 上难得一见的幽默佳作。



孤胆枪手

MDK

北京　苗子

制作公司		SHINY	
载体	光碟	系统	WIN95
语种	英文	类型	战略

游戏一开始我就象一个跳伞运动员一样从高空扑向看来象火柴盒一样的基地。说实话这时的视觉感受不亚于任何一款追尾视角的模拟飞行游戏。而进入基地之后，由于周围没有敌人，我便开始沿着唯一的通道奔跑起来。也许因为追尾视角不象 DOOM 的主观视角令人晕头转向，而保持固定的视角也不象《古墓丽影》多方位放缩视角那么华丽，但无论人物或背景都比《古墓丽影》平滑细腻得多。并且玩之后我发现 MDK 的场景和过去玩的“室内运动”大不一样，游戏提供了宏大壮观近乎无限的运动空间。我不仅可以奔跑，还能时而在半空中滑翔，而且有时象赛车游戏一样在一段通道中高速滑行。由于是异星基地，那种神秘的美感在淡绿而深远的苍穹下被刻画的淋漓尽致。

MDK 的武器设计别具一格，两种基本武器对应了



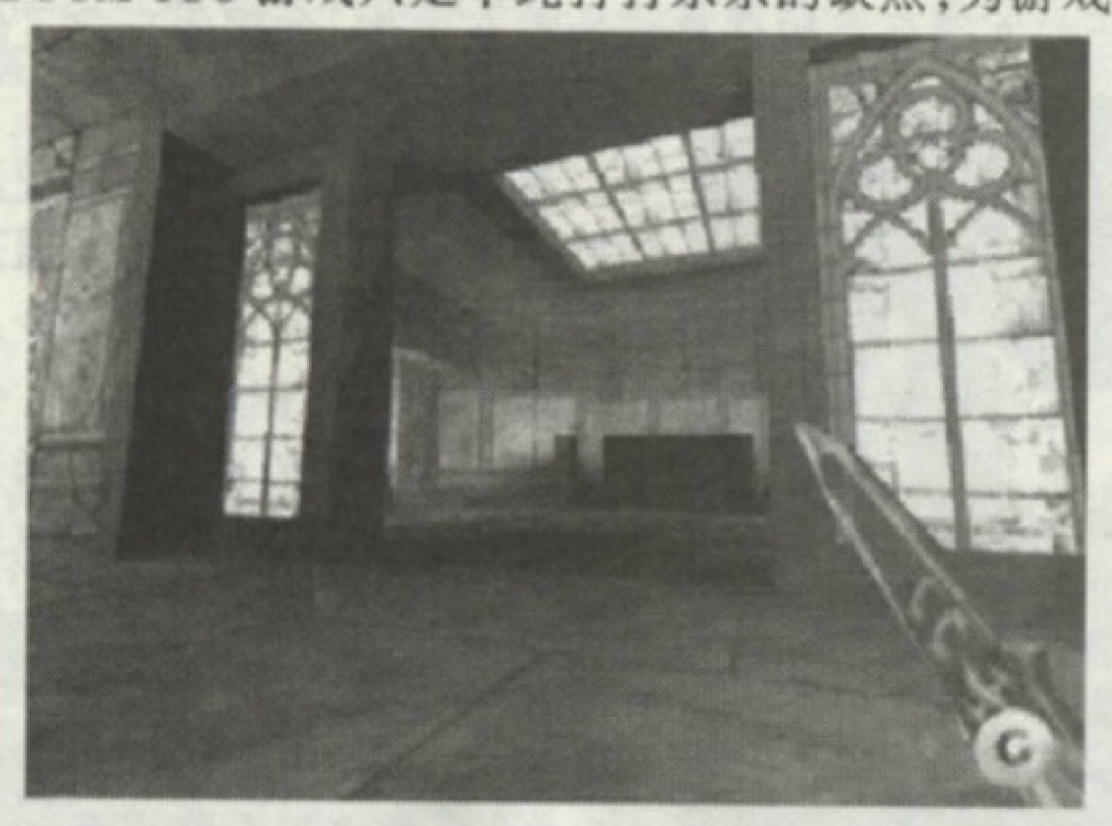
毁灭法师Ⅱ

HEXEN Ⅱ

北京　罗曜

制作公司		REVEN SOFTARE	
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作

《毁灭法师Ⅱ》(以下称 HEXEN Ⅱ)将在今年秋天正式发行,而且,在 QUAKE64 的制作工作完成之后,《毁灭法师Ⅱ》向任天堂 64 的移植也将马上展开。使用 QUAKE 引擎的 HEXEN Ⅱ将为我们提供美不胜收的 3D 实景,令人激动的是,它还加入了大量的 RPG 元素。这摆脱了以往 DOOM TOO 游戏只是单纯打打杀杀的缺点,为游戏带



来更多的情趣。共有四种主人公类型可供选择,他们各自的战斗地域是不同的,武器也完全不一样。开始时,魔法师使用一把可怕的大镰刀,会两种基本法术;勇士配备着一对铁钉手套,还可在游戏的过程中找到一把剑和一把大斧;十字军的基本武器是战锤,高级武器是权杖;而刺客除了战刀这一主战武器之外,还能使用巨弩和掌心雷。四个人的终极武器是相同的:一根威力无穷的魔杖。不过魔杖的性能会因人而异,比如魔法师使的是一根火魔杖,能放出可怕的地狱火将敌人击得四分五裂。HEXEN Ⅱ的地形十分多变,哥特教堂、埃及废墟、中美洲神庙等等……许多场景是露天的,色彩鲜艳而明快。彻底改变了"钻地道"的老传统。游戏提供了比 QUAKE 更为强大的互动式环境,画面背景中的水壶、玻璃窗等许多东西可以被打碎,还有诸如投石车这样的可以被利用的道具。音效做得十分可人,从树叶上面走过去时甚至可以听见它们"哗啦哗啦"地响。在战斗中积累经验点,升级并获得不同的特殊能力。如刺客可以学会忍术和偷盗术,勇士则可以学会治疗术。主角们的武器还可以用魔法书暂时加强,获得强大的攻击力(这在突破重围时最为适用)。游戏的故事背景是找寻四位天命骑士,并最终战胜强大的恶势力领袖——蛇骑士(他的两位哥哥就是死在《异教徒》(HERETIC)和《毁灭法师》(HEXEN)中的那两个大魔头)。

HEXEN Ⅱ运行于 WIN95 下,支持包括 3Dfx 在内的多种 3D 加速卡,在网络上支持 32 人同时游戏,预计还将发行支持 Open GL 接口的版本。QUAKE 确实不错,但总是漫无目的的杀戮未免让人厌倦,加入颇多 RPG 成分的《毁灭法师Ⅱ》不禁让我想起了《匕首雨》和《暗黑破坏神》,而它的画面表现又是足以毙掉前两者的。看来,



在不久的将来,《毁灭法师Ⅱ》将把主观视角动作和 RPG 两方面的玩家统统拉进自己的怀抱。

两种射击状态。使用机枪可在奔跑中消灭敌人,只要大方向正确无须仔细瞄准;使用狙击枪时画面切换到主观视角模式,好象在电子瞄准镜里观察世界,高达 100 倍的放大倍率足以让你看清任何一个外星人丑恶的嘴脸,然后……至于其它千奇百怪的武器就等你在游戏中体会作用了。MDK 不用在迷宫般的建筑里找什么开关和钥匙,如果有什么东西阻挡你的去路,那么你就使用包括核弹在内的各种武器炸开,对付外星人就得这样。不过这类武器数量有限,不能随便乱用的。在这一点上 MDK 有点象过版 ACT,没有迷宫,行进路线比较单一,但它是立体的环境,游戏过程自然爽快刺激。这对于热衷3D 射击而又痛恨迷宫的我真是棒极了。





超级街霸方块Ⅱ

SUPER PUZZLE FIGHTER Ⅱ

北京　风使

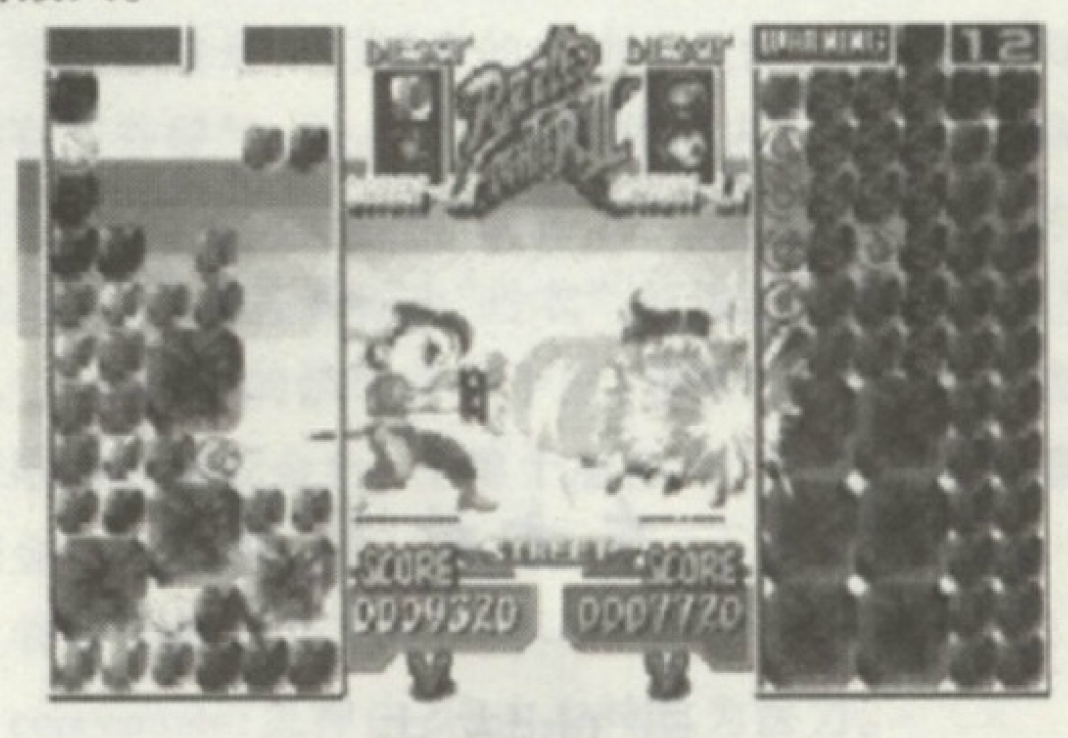
制作公司		CAPCOM	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	益智

WIN 95 的大潮的确为我们带来不少好东西，除了SEGA"疯狂"地给 PC 移植外,CAPCOM 这个 TV GAME 方面的动作明星也向 PC 进军了，在次世代上推出不到半年的《街霸方块Ⅱ》作为 CAPCOM 第一个 WIN 95 游戏已经发售,下一个应该是《少年街霸Ⅱ》,好象又推迟了,应该是在秋天完成。



《超级街霸方块Ⅱ》让我想起前一阵 TATIO 移植的《泡泡龙Ⅱ》，这两个都可以说是 TV GAME 方面最红的益智游戏，可《泡泡龙Ⅱ》两个小时就让我厌倦了，很难拿出当年"推箱子"的劲头。大概因为笔者是"街霸"迷的缘故，对这款"街霸"系列的作品自然不会放过，一试之下，感觉非常有趣，不愧是 CAPCOM 的手笔。游戏的设定相当简单，共有四种宝石：一是普通的方形宝石，有红黄蓝绿四种，当相同颜色的宝石接触时会变成一个更大的宝石；二是圆形宝石，可以消去相临的同色方块；三是钻石形的宝石，可以消去所有同色的方块；至于第四种则是对手扔过来的数字方块。讲完这些，大概你也知道它的玩法了，就是消去自己的方块，把它们砸向敌人。





游戏虽叫做"方块快打"，不过除了阿龙、阿健、春丽、樱花以外，还有《恶魔战士》的四位人物，这四个，分别是¤、☆、№和￡(抱歉笔者就不认识了)。"游戏中有没有阿龙、阿健的升龙拳和波动拳啊?""当然有了，要不怎能叫'街霸方块'呢!"若只消去两三个方块，他们就只打个轻拳；消去七八块宝石时，阿健就会喊出"HO-RYU-KAN"，并发出街霸迷为之陶醉的"升龙拳"；当消去一大块宝石时，他们会更为强大的必杀技，如果这时碰巧将对手"KO"，屏幕会象《少年街霸Ⅱ》(TV 版)一样变成眩目的光华。

游戏的画风和"街霸"系列一样，不过人物均为 Q 版造型，可爱极了。解析度能达到 800×640 的 64K 色，够惊人的吧！当然没有"大奔"是跑不动的。还有一点要告诉你，除了可以直接选的 8 名战士外，用秘技还能选出阿龙和阿健的师叔豪鬼、二流的格斗家丹以及小魔女 (DEVILOT)，想知道就看后面的秘技吧！

MUD 巡礼

网络游戏 MUD

（十五）

搜集整理/北京　迦楼罗

东方故事Ⅱ

武功技法

天邪神功

相传是武术之神、太阳神君“杞庸”于西天大山中见到灵兽“天邪虎”之后，有所领味后创的内功心法，用来和模拟天邪虎神态的“天邪神掌”配合，天邪神功的威力极强，但是相对的消耗体力也甚巨。

天邪神功的主要功能有：

exert recover：回复体力。

exert powerup：提升战斗力。

exert powerfade：用内力强行压制自己的杀气。

exert roar：天邪虎啸，用内力发出吼声，对同一房间所有人产生伤害。

六阴追魂剑法

六阴追魂剑本是道家魔道的武功，三百年前一位天邪派的前辈从首穷山一处废墟中得到六阴剑谱，剑谱共分三部：天殇、追魂、绝识，但是这位前辈因为年轻时练武伤了经脉，只练成了追魂一部，另外两部目前早已下落不明。传闻近年在野羊山兴起的逆灵宫宫主所使的剑法正是失传已久的六阴天殇剑，但是没有人能证实。六阴剑三部之中，各有其优劣之处，天邪派所传的六阴追魂剑经过三百多年的演变，和原貌已有所不同，将原来魔道武功的戾气消去不少，而更增其劲道，虽然有不少阴毒招式已经失传，但仍然是武林中赫赫有名的剑法。

封山剑法

封山剑派是当今武林中最大的一支剑派，当年创派的三位剑术名家在封山灵狐顶将生平所学相互印证，创出这套博大精深的剑法，这套剑法招式并不如何难学，难却是难在它的剑意不易领会。封山剑法自练“剑气”开始，次练“剑心”、“剑芒”、“剑神”，这四者虽没有绝对的关系，但却是构成封山剑意的入门，后世不少封山弟子虽然资质聪明，或者练到剑气如虹，或者练到剑神奇幻，但是能练到四者皆登峰造极之人，却是少之又少，因此虽同样是封山剑法，造诣深浅不同的人使出来的威力却是差之千里。封山剑法有下列的特殊功能：

perform counterattack <目标>：“封”字诀，以快捷无伦的虚招封住敌人的攻势，虽然名为虚招，但是任何一招都能化虚为实，敌人纵然知道这一招的底细，也不敢托大不理。

perform powerfocus：“点”字诀，平时使剑若和内力相辅，往往是将内力聚在手臂，以劲力使剑，点字诀却是将劲力聚在剑尖，以意使剑，但是若内力不够，无法收发自如，武器容易脱手飞出。

perform swordjab <目标>：“逐”字诀，一种用来对付凶残匪徒的快剑手法，能在剑招递出刺中敌人之际，不必收招而立即以相同手法再次伤敌。

perform fakefault：“缺”字诀，故意在剑招中露出假破绽引诱敌人出手，并且趁机予以迎头痛击。

柳家拳法

柳家拳法是著名的乔阴柳家柳东芦于七十年前所创，柳东芦是封山剑派第十二代掌门，虽然以剑术著名，但是他将家传的拳法融合封山剑派的剑意，创出一套适合膂力不强之人习练的拳法，这套拳法同时也补足了封山剑派近战能力不足的弱点，使得封山剑派成为武林之中第一大剑派。柳家拳法分为内八套、外八套，目前流传

甚广的柳家拳大多数属于外八套，不须内功做根基，十分容易学习，内八套是柳家秘不外传的武功，外形和外八套全然一致，但是蕴涵的内力窍门却完全不同，威力自然不可同日而语，柳东芦当年以柳家拳技压武林群雄而夺得第九代武林盟主之位，由此可见其拳法之奥妙。

倒乱七星步法

倒乱七星步法是封山派开山祖师癒于羿水之滨、石廊峡中练武时，从夜晚星空中北斗七星的位置变幻所创出来的一门轻功。当时每到夜晚，石廊峡的血蛾便开始出来吸食人畜的鲜血，癒于练武之余，便以和血蛾扑击为戏，时而仰望夜空，发现无论血蛾如何进攻，总脱不出天上七星之中的规律。于是癒经过几日夜的苦思，创出一套完全克制血蛾行动的步法，第一次试招便杀了六只血蛾，于是创出倒乱七星步法，专门针对动作十分敏捷的敌人，以自然的规律料敌先机而能在敌人发动之际便料到正确的躲避方位。

八识神通

这是佛家一门十分神奇的神通法术，由六百年前的高僧空正大师所传下来的，神通共分八识，分别以人的八种隐藏潜力做动力，若能同时和高深的佛法相辅相成，可以发挥十分神奇的功效。

心识(heart sense)：能将昏迷濒死的人救醒，但是如果修行者的灵力不够，自己也会陷入昏迷。

神识(mind sense)：能大量恢复自己的心神，并且治疗精神的伤害，若是有灵力相近的对象，也可以治疗别人。

光识(light sense)：能让修行者全身放射出驱逐黑暗力量的光芒，对来自魔界与阴界的生物具有毁灭性的杀伤力。灵识(soul sense)：能让修行者看见隐形的灵界生物与阴界生物。

隐识(shade sense)：能让修行者暂时隐形，除非对方的灵力高过修行者的灵识的能力。

游识(drift sense)：能让修行者传送到另一位修行者的身边，唯一的条件是对方的灵力必须强到能让你感应得到。

空识(void sense)：一种十分奇妙的心灵能力，能将灵力转化为潜能，但是成功的机会不高，视修行者的灵性而定。

寂识(silent sense)：未知的能力，在大部分的情形下使用这项神通并不会发生任何事，但是许多高僧都相信寂识是修行者突破修行的最终障碍所必须的能力。

莲华心法

这是一种由五百多年前的一群佛门高僧所创的一种内功心法，主要是用来迅速地医治因为战斗所受到的肉体创伤，因为五百多年前北冥大泽的黑妖蛇族入侵，因此一群高僧集思广益创出了这套心法，为百姓疗伤。

莲华心法的功能有：

exert heal：医治自己所受的伤。

exert lifeheal <某人>：医治他人所受的伤。

谷衣心法

谷衣心法是一门道家的内功。人食五谷，因此肉身皆带有五谷秽气，谷衣心法能够将体内五谷秽气排除于外以修练“谷衣”——一种护体之气，人类所修练者称为谷衣，神仙所修练者称为“丹衣”，妖魔所修练者称为“土衣”。谷衣心法的修练共分十层，至第五层称为“小成”，左眼眼珠会变成金色，至第十层称为“大成”，两眼眼珠皆呈金色。

谷衣心法有以下的功能：

concentrate：灵神诀，将内力转化为法力。

heal：医疗自己的伤势。

天师正道

这是道家的主要学问，大多数茅山派的武功、法术都需要以此为基础，如果天师正道的修行不够就强自修练道家武功及法术，很容易走火入魔坠入魔道。

茅山道术

茅山派的法术以治鬼除魔为主，大多是攻击法术以及一些符□咒法。

茅山道术有以下的功能：

紫幽之箭 (drainerbolt)：射出一道紫色光气攻击敌人，若是成功，还会从敌人身上吸取若干精力。

青冥之箭 (netherbolt)：射出一道青色光气攻击敌人，这个法术是幽冥三箭中杀伤力较高的一个，随着法力成长而增加的威力也较明显。

苍灵之箭(feeblebolt)：射出一道白色光气攻击敌人，使敌人产生昏眩的伤害，苍灵之箭有许多奇特的效用，只有道行高深的法师能体会。

天兵召唤 (invocation)：从天界召唤一位身穿金甲的天兵战士下凡护法，效果会一直持续到战斗结束。

阴阳眼 (astral vision)：使施法者能够看见阴界的鬼魂类生物，持续时间视法术的熟练度而定。

驱动僵尸(animate)：控制僵尸。

僵尸追魂符(haunt)：通过符咒用僵尸杀人。

灵神诀(concentrat)：转换内力为法力。

疗伤(heal)：治疗自己的伤势。



极品飞车Ⅱ

北京　陈雷

不知道你是否和我一样，一直在期待《极品飞车Ⅱ》的发行。从第一次在EA的主页上见到它的介绍开始起，便认定自己在以后的日子里一定会对它情有独钟。在过了漫长的等待之后，终于迎来了它呼啸的引擎声…

为了向千千万万如我一样痴迷于《极品飞车》系列的玩家证明我们的期待是值得的，EA在《极品飞车Ⅱ》中运用了各种最尖端的设计：全新的图形引擎、全新的AI系统、全新的动态影像回放机能……过去一年间业界主要的技术成果几乎都可以在游戏中找到。甚至是汽车制造业本身的发展，也在《极品飞车Ⅱ》中得到了充分的再现：一代中曾经倾倒无数车迷的“兰波基尼”、“法拉利512TR”、“道奇”等名车已经随着时间的迁移成了昔日黄花，取而代之的是“麦克拉伦F1”、“法拉利F50”、“福特靛蓝”等一批外形更帅、速度更快、马力更强劲、价格更昂贵的顶级跑车。也许有些事让你连做梦都想不到，《极品飞车Ⅱ》却可以真真切切地把它展现在你眼前。当你驾驶着价值几百万人民币的梦幻跑车在蜿蜒崎岖的公路上尽情狂野并侧耳聆听F1级发动机那迷人的引擎声的时候，你会承认这样一个不争的事实：《极品飞车Ⅱ》是一款迄今为止最酷、最尖端、速度感最佳的赛车游戏！

全新的图像引擎

《极品飞车Ⅱ》之所以能够让人如此热血沸腾，首先应该归功于EA为它设计的全新强力引擎。因此要介绍的很多，我想应该从这里说起。《极品飞车Ⅱ》运行于WIN95下，需要DIRECT X的支持，且版本至少是3.0。更快的设备访问速度和更完备的3D支持为EA的设计师把PC的硬件性能发挥到极限水平提供了可能，一个全新的引擎就这样诞生了。

《极品飞车Ⅱ》的画面完全是即时描绘的，视觉上的“马赛克”现象被降至了最低点。在迄今为止所有我接触的赛车游戏中，它这方面的表现无疑是最杰出的：视野中所有的物体，无论是前景的人文景观还是背景的自然山水都将不断地随着玩家视角改变而刷新重绘，只有在最近的距离下，我们才会在路旁的建筑上发现轻微的“色块”，至于比赛中选手的车辆则无论你怎么睁大眼睛也无法发现一丝一毫的粗糙。新引擎完全以“点”为单位来构造游戏中的3D世界，通过实时的计算完成图像的显示。这不仅使游戏画面更加细腻，同时也将更加“准确”：早期的“即时光影”引擎(比如《劲爆实感赛车》)，通



常是以“几何图形＋矢量点阵”的形式来描绘游戏画面的。车子的外形实际就是一个多边体，因为掺杂了“线”这个比较大的绘图单位，所以当玩家视角仅有轻微变化的时候，游戏画面便很难进行准确的显示，一些斜率只有几度的线可能仍然被绘制成水平线。这种引擎本身的缺憾，在很多情况下会造成车子外形的扭曲和车身轮廓线的折断、丢失。而在《极品飞车Ⅱ》中，由于有了新技术作动力，EA使用了这个全新的、完全以“点”为单位的绘图引擎，彻底杜绝了这种现象，最大限度地对物体外形进行了准确的勾勒。

贴图质量的好坏，是衡量一个游戏画面水平高低的

另一个重要标准。《极品飞车Ⅱ》在这方面的表现也同样引人注目。玩家将在游戏中见到异常细致的物体表面纹理处理：山岩的褶皱、雪地的细润、瀑布的光洁、草坡的葱郁都被描绘得栩栩如生。虽然这类画面并非《极品飞车Ⅱ》首创，但表现的如此逼真，在同类游戏中，却似乎绝对可以算得上“无与伦比”：游戏中的山岩上布满了各种凹凸的沟壑，大大增加了玩家视觉上的真实感，绝对不会产生简单的阴影、高光处理方法下虚假的大石块效果；你绝对不会把晶莹细润的雪地混同于白布；宣泄而下的瀑布会象镜面一样映射出眩目的光泽；草坡也不再是一张倾斜的绿纸，它会向你展示一种蓬松的、毛茸茸的质感……贴图效果的好坏一方面决定于美工水平的高低，另一方面还要看它的3D骨架制作情况。如果没有相应的实体，只是简单地把贴图置于所需的位置上，那么玩家视觉上的真实感会大大降低，可能造成很多令人



啼笑皆非的场面。在以往许多赛车游戏赛道两侧的背景制作中旅行时，我们不是常可以见到山岩、建筑像壁画似的被“挂”在路边，观众象照片一样被摆在道旁的情景么？这归根结底还是游戏的引擎不够POWER的缘故——在努力绘制纹理的同时，无法兼顾贴图的骨架。由于使用了全新的绘图引擎，在《极品飞车Ⅱ》中，玩家再也不会见到这些影响情绪的场面，展现在你眼前的将会是迷人生动的三维世界：我们可以从侧面看到岩石的凹凸不平；从不同方向欣赏道旁林立的高楼大厦；可以仰视时常变换角度从头顶掠过的飞机……这种质量的贴图带给人的享受很难形容，但对于那些细心的玩家来说，它绝对令你激动不已。光影效果的强化是《极品飞车Ⅱ》画面的第三个大特色：“雾化”、“透明色”等手法的介入，使游戏画面变的愈加真实：赛车发动时，我们可以从后视镜中看到排气管喷出的滚滚白烟，由浓到淡，随风散去；赛车在烈日下驰骋的时候，我们可以看见车窗玻璃上流动的高光；与路边的建筑发生碰撞时，会擦出朵朵火花，向车后飞溅……这些都是以往的赛车游戏中不能想象的。也许光影效果的制作并不是玩家关注的核心，但它却往往能为一个游戏的画面添上“点睛”的一笔。《极品飞车Ⅱ》中所加入的这些特技效果，使游戏在展现壮丽景象的同时，增添了一份别样的精致与真实。

整体而言，《极品飞车Ⅱ》的引擎无疑是目前所有同类游戏中最棒的，即便打破赛车游戏这个范围，业界可以与之媲美的设计似乎也不多见。我看只有《QUAKE》和《古墓丽影》中的3D效果可以同它相提并论。然而后两者的画面推进速度只是模拟人类的行进速度，与《极品飞车Ⅱ》中每小时300公里的高速卷轴相比又怎可同日而语？

引人入胜的赛道

完美的引擎为游戏的制作铺平了道路，《极品飞车Ⅱ》为玩家提供了7条全新的赛道，多变的地形和优美的风景一定会让你大呼过瘾。

1. 位于挪威的一座小城将会是你旅行的第一站。它可不是你想象中的那种湖光山色的地方，在阴郁的天空下，所有的建筑物都显得金属味儿十足。整段赛程基本都是向内倾斜的坡道，是非常标准的赛车场地，玩家可以尽情体味游戏无与伦比的速度感。虽然没有湍急的弯道和复杂的地形，但由于大多数情况下道路只允许三辆车并行，刚刚上手的玩家闹个人仰车翻是家常便饭。驾驶过程中，时而有一架波音飞机从玩家头顶掠过，为画面平添了不少生机（这让我们想起了《劲爆实感赛车》中的情景）。

2. 澳洲的人烟稀少，赛道主要由自然景观构成。这里虽没有角度很大的转弯，但遍布逶迤蛇行的道路，常常让人手忙脚乱。赛程的后半段会出现大量碎石路和土路，如果玩家不慎“误入歧途”，赛车的速度将会受到很大的影响。

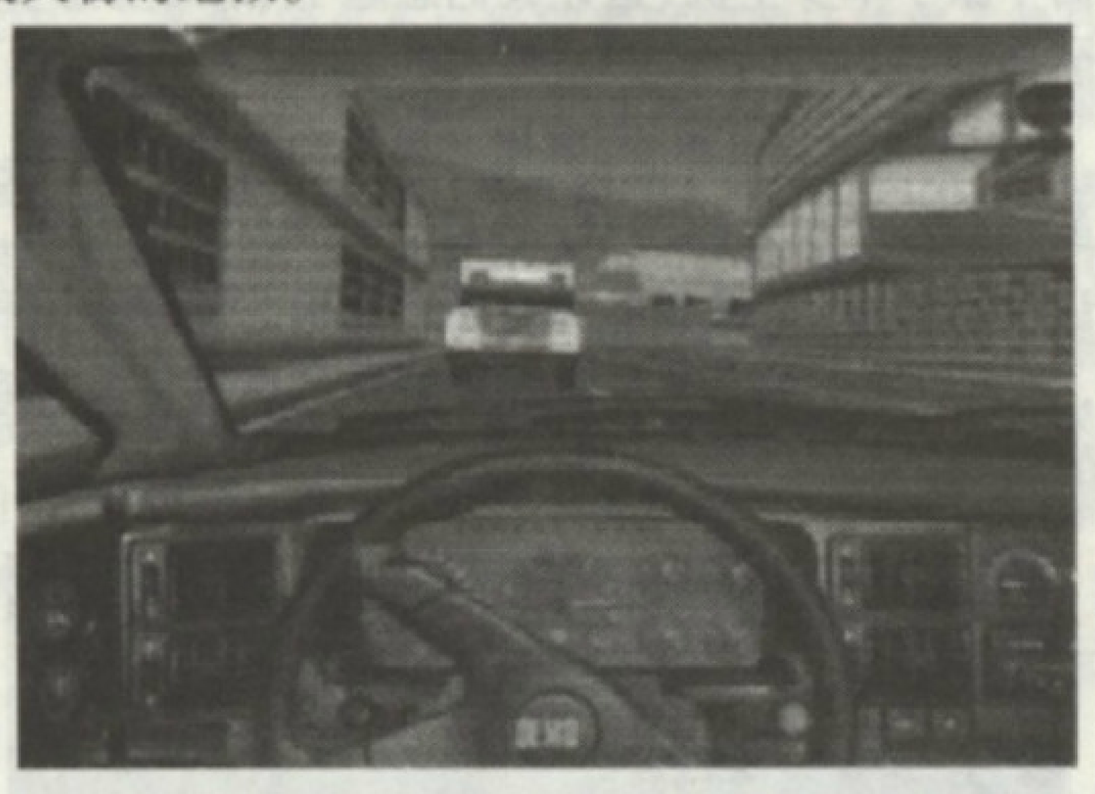


3. 北欧旅途是全程中最美的一段：艳丽的朝阳下，古老的风车缓缓摇动着它的手臂，带有浓郁欧洲风味的建筑静静的矗立在道旁。穿过一片草原，玩家会来到铺着石板路的古堡前，它深蓝色的尖顶仿佛带你回到了安

徒生的时代。城堡的地道中没有昏暗的灯光而是通明的壁火，带给你幽幽遐思。此关的道路骤然加宽，但地形起伏的也更加明显。游戏中常会出现向下的山坡和拱形的路面，玩家或是低头俯冲或是腾空而起，那份刺激感自是不言而喻。需要注意的是，有时穿过草坡可以抄近路，取得意想不到的效果。

4. 加拿大的赛道相信会赢得很多玩友的青睐。复杂多变的地形让玩家在饱览印第安风光的同时，更可以体验各种丰富的驾驶技巧。特别是山谷中的那一段路，你需要频繁的使用侧滑技术，那种高速行驶下的有节奏摆动，远胜于在弯道上跑圈带给你的享受。当赛车经过一些地形起伏很大的地方，更会腾空而起，或许那时候你才能真正体会到“飞车”二字的含义。赛道两旁的树林中还隐藏着一条小径，有闲情逸致的玩家不妨看看它会不会曲径通幽。

5. 希腊一直是我向往的地方，这次终于能够如愿以偿。青白的石板路、古朴的神庙、残破的雕像都和梦中的情景一模一样，特别是经过山顶水库的一段路程，湖光山色，碧水蓝天，让人流连忘返。此站地形以斜坡为主，玩家一开始就要驱车向下疾驶，频繁出现的弯道更让人头疼，一不小心便会撞上路边的房子。后程的一段路，坡度几乎达到了直角，F1级引擎的强大动力加上地球本身的重力加速度令它成为了顶级高手的天堂和菜鸟级人物的地狱。



6. 尼泊尔的赛道使我骤然想起了《烈火战车Ⅱ》(MEGA RACE Ⅱ)中的情景，带有浓郁西藏风味的建筑、绵延不绝的雪山和危险艰辛的路程。相比之下，《极品飞车Ⅱ》中的喜马拉雅山风光要更加绮丽，赛程也要更加险峻。湿滑的雪地以及所有赛道中最为繁复的弯道对玩家的驾驶技术是极大考验

7. 好莱坞从来都是一个充满梦幻的地方。在迷离的夜色中，穿越影视名流的豪宅，纵横于热门电影中的经典场景：时而是《星球大战》中的星光点点的宇宙城，卢克的太空梭从头顶疾掠；时而是《侏罗纪公园》中阴森恐怖的雨林，硕大的霸王龙虎视眈眈的注视着你的行踪；时而是《回火》中烈焰飞腾的钢厂，冲天的火光催人猛踩油门；时而是《未来战警》中黑暗无光的金属都市，一种超越时代的感觉从心底油然而生。在这一关的比赛中，玩家有时会驾车在空中滑翔几百米，御风凌空的感觉让人迷醉！

综合各条赛道特色，《极品飞车Ⅱ》给人的印象是“丰富多采＋细致入微”。游戏为玩家提供了各式各样的路面：公路、草地、树林、泥地、雪野、碎石路、石板路……不仅是画面上的区别，更反映在不同驾驶的感觉上。同时由于大大增加了坡道和弯道的比例，驾驶的临场感和迫力感在同类游戏中无出其右。



顶级的跑车

《极品飞车》系列成功的一个主要秘诀在于它使用了真实的跑车和资料。《极品飞车Ⅱ》自然也不例外。游戏为玩家提供了9辆顶级的跑车以及各种详尽的性能介绍。对于那些主要的技术指标，更绘制了非常直观的柱状图，玩家可以一目了然。这9辆车是：

1. Ferrari F50—法拉利 F50
2. Mclaren F1—麦克拉伦 F1
3. Lotus Esprit V8 —莲花灵巧 V8
4. Italdesign Gala
5. Ford GT90—福特 GT90
6. Lotus GT1—莲花 GT1
7. Ford Indigo—福特靛蓝
8. Isdera Commendatore 112I
9. Jaguar XJ220—美洲虎 XJ220

这里几乎云集了当今世界上所有的绝顶跑车，它们的性能较之一代中的那些名车，已有了天壤之别，更酷的外形、更高的速度、更快的起动、以及更好的制动性都让玩家可以开得更加酣畅淋漓。何况它们中每辆的售价都是天文数字，而福特的GT90是一辆没有标价的概念车……如果你现在还身无分文，《极品飞车Ⅱ》可以让你

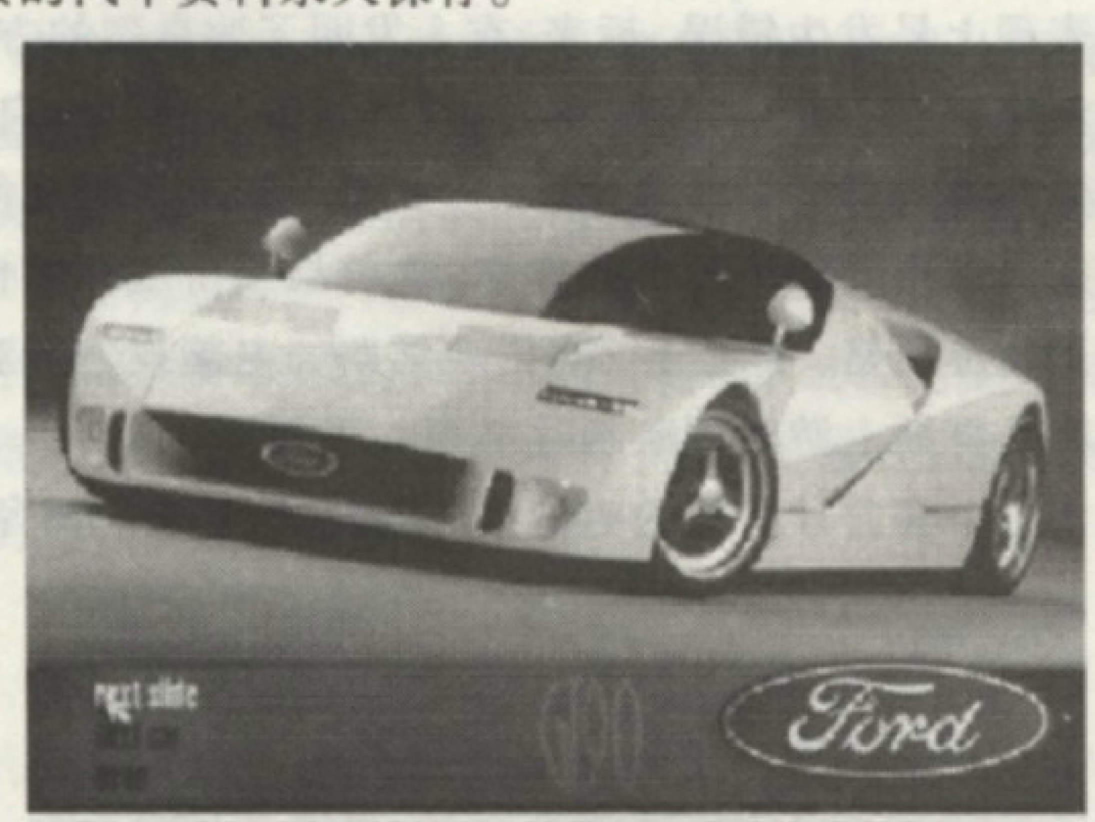
当一把精神贵族。

音乐音效

《极品飞车》的音乐音效从来是有口皆碑的，《极品飞车Ⅱ》更是不同凡响。七首风格迥异的乐曲与赛道环境结合得非常紧密，时而是沙哑悠扬的人声，时而是雨点般密集的SOLO，出色的音乐恰如其分地烘托出了比赛中那种狂野的气氛。游戏的音效我不想多谈，但有一点却不能不说：当你驾车在山道上疾驰的时候，耳边会响起呼啸的山风，那种凉的意境，可能是很多人梦寐以求的。

周边

《极品飞车Ⅱ》的AI有了很大的进步，玩家可以对游戏的难度进行选择。当面对高级对手时，它们时而会联合阻住你的去路，时而又会自相残杀，撞个人仰马翻，这种人性化的设计令游戏乐趣倍增。游戏的动态影像回放系统也较之一代有了很大的提高，玩家将看到640×480的64K色全屏电影，鲜艳清晰的画面会非常流畅地展现在电脑屏幕上，玩家在游戏之余，更可以把它作为珍贵的汽车资料永久保存。



《极品飞车Ⅱ》的控制方法很简便。由于游戏支持了WIN95下的多键手柄驱动，所以玩家可以把10个功能键全部设置在手柄上。也就是说，只需一只摇杆，你便可以完成汽车控制、视角切换等各种操作。

《极品飞车Ⅱ》有3种比赛模式：分站赛、锦标赛和淘汰赛。比赛的对手由一代的7位增至了11位，同时意味着，游戏将支持12个人同时在局域网上进行比赛。不用说，《极品飞车Ⅱ》当然还支持MODEM和串口线的对战模式。如果你没有任何网络设备，游戏还提供了单机分屏对战模式，让你可以和亲朋好友一决雌雄。

《极品飞车Ⅱ》提供了多种图像分辨率供拥有不同档次机器的玩家选择，不过你起码也应该有一台P75。游戏支持四种视角模式，其中座舱模式下的驾驶画面格外引人注目。特别值得一提的是，当车子被撞飞时，画面还将仍然保持车内视角，除了头破血流以外，游戏提供了迄今为止所有赛车游戏中最真实、最刺激的翻车镜头，玩家将真正体会到什么是天旋地转的滋味儿。



后记

《劲爆实感赛车》系列华丽的画面、《烈火战车》系列狂野的气氛、《世纪金冠军》系列真实的资料、《毁灭大赛车》系列火爆的碰撞都曾经为广大赛车迷所津津乐道。它们虽然设计风格上迥异，但反映了各个层次玩家对赛车游戏的不同追求。游戏制造商在设计能力有限的前提下，通常也只能“术业有专攻”，把力量集中在某一方面，也就导致了所谓“风格”的形成。而对玩家来说，虽然各有偏爱，但并不完全忽略那些相对次要的方面：比如《劲爆实感赛车》的拥趸希望它耐玩度更高；喜欢《烈火战车》的人渴求细腻的图像；《世纪金冠军》迷们同样倾向简单实用的操作；《毁灭大赛车》的支持者也想体验一下奔腾流畅的感觉……一款真正优秀的赛车游戏不但应特色鲜明，更应当兼顾其他。在迄今为止的众多赛车GAME中，真正能够做到这一点的，恐怕只有EA的《极品飞车》系列：精美的图形、震撼的音效、详实的资料以及优良的速度感使它成为最受欢迎的赛车游戏。作为这种气质的继承者，《极品飞车Ⅱ》的表现更是无可挑剔。它华丽的画面、流畅的操作，以及史无前例的速度感都散发着无穷魅力。如果你曾经用“爱不释手”来描述自己对《极品飞车》的喜爱，那么《极品飞车Ⅱ》就只能用“炙热灼手”来形容了。对于每一个车迷，97年的夏天也许注定将是一个“火热”的季节！

制作公司		电子艺界	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	赛车

战争游戏历史博物馆

要谈即时战争游戏，就绝对应先从战争游戏开谈起。广义的电脑战争游戏可以包含从象棋到兵棋（用于军方的训练计划中）的任何以战争为主题的软体程序，狭义的电脑战争游戏则只针对那些以军事武器（无论是



幻想或真实）进行战斗为主题的游戏程序。

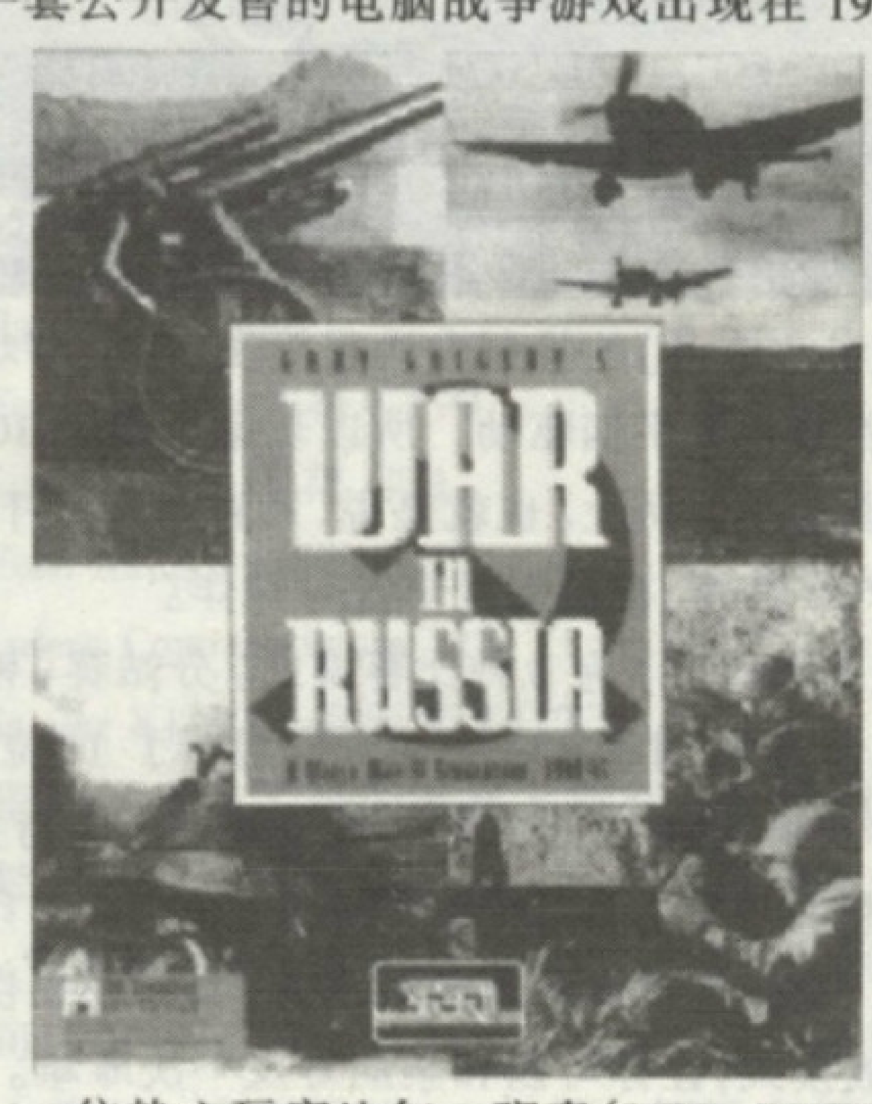
那么，战争游戏为什么会有即时不即时的分别呢？最早期的电脑战争游戏起源自于六十年代，当时只是在大型电脑主机（那时候的电脑光是最基本的储存设备就比冰箱还大）上进行兵棋推演。到了七十年代末期，微电脑的出现为人类社会带来了两项重大的突破：一是家庭生活的高科技化；二是家庭生活的优质化。

在个人电脑出现前，美国就已经十分流行在纸上进行战争游戏，这一点和角色扮演游戏的发展十分相似。三五好友齐聚一堂，在地上或桌上摊开一张纸做的棋盘，然后把代表军队的小纸棋放在上面，大家便可照着规则来一场生死搏斗。由于绝大多数的胜负都是用掷骰子来决定，因此游戏的规则绝对不能够太复杂，否则如果连步兵行军都要计算他跌倒中风的机率，玩者很容易感到不耐烦。不过请注意这种游戏方式：由于所有的玩者都是聚集在同一个地方，他们可以随时交谈、对骂、开玩笑或是讨论游戏的规则，因此游戏的气氛非常的热闹。同理，这种游戏方式除了增加玩者彼此之间的互动之外，更能够加强玩者的人际关系。

这时一位叫乔尔．比林（JOEL BILLINGS）的人，他预测电脑将成为一种新的家庭娱乐设备，经过市场调查之后，数据显示他的预测十分正确，后来他成为美国最有名的电脑战争游戏公司 SSI 的创始人之一。在当时，个人电脑的运算能力已经超过了最早期的大型电脑主机，但是和现在比起来仍然有一段很大的差距，因此这些电脑完全无法模拟出“线性”的时间，也就是说，当时的战争游戏只能将时间切成许多停滞的“回合”。玩者在每个回合中下达各种指令，电脑立即运算，然后显示出结果。可以想像的是，这种时间制有两个重大缺陷：一、先走的玩者一定占了上风，被击退的对手毫无还手的余地（因为守军已不存在）；二、完全无法模拟出同时发生的事件。

“古时候”的战争游戏，为了照顾电脑的效率，也必须用“棋盘”来模拟战场。在最早的棋盘上，各个格子都是长方形的，这样子使得对角线看起来比较长，在距离的表现上易发生错误。后来，有人发明了改良型的方格，顺利地解决了此一问题。不过，根据蜜蜂给我们的启示，六角形是完美的自然多边形，因此日后的战争游戏便纷纷用六角格代替了原来的方格。电脑战争游戏当然也沿用了这种风格，事实上，有许多早期的电脑战争游戏根本就是将纸上游戏用电脑程式来表现而已。

第一套公开发售的电脑战争游戏出现在 1978 年 12

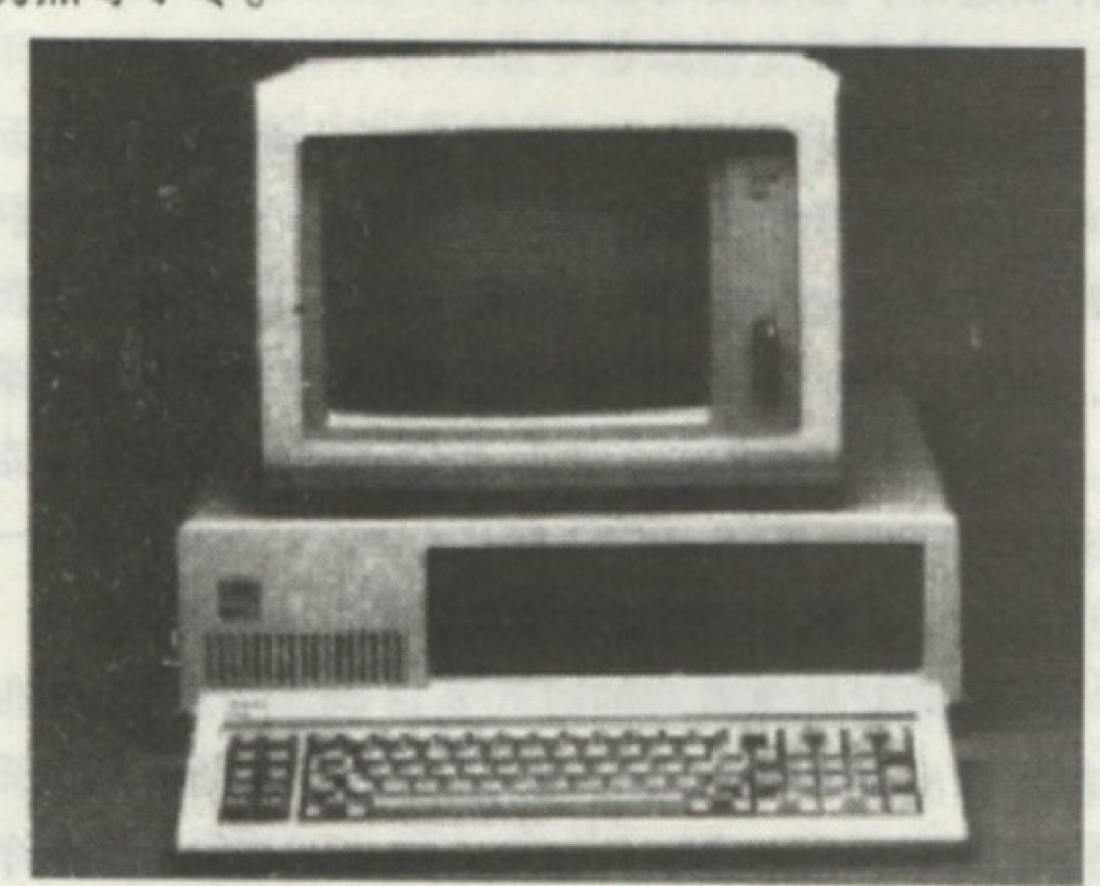


月 30 日，一位热心玩家比尔．班森（BILL BEENSON）慕名来到知名的战争游戏设计师克里斯．克劳佛（CHRIS

CRAWFROD）的家中，买走了一套名为《坦克大战略》（TANKTICS）的游戏，自此开启了新的纪元。战争游戏的销售量一飞冲天，几乎和角色扮演游戏不相上下。奇怪的是，同样的热闹情况并没有出现在台湾市场上，玩者们不喜欢玩战争游戏，相应地也使得厂商将战争游戏视为票房毒药。偶尔若有一两家公司敢推出战争游戏，就会被其他业者公推为烈士帮帮主。

形成这种情况的原因是什么呢？笔者认为是早期的战争游戏对台湾的玩者们来说都太难了。为什么会太难了呢？这又是因为纸上游戏在台湾始终停留在原始时代。看看现在，都已经1997年了，台湾的玩者还是只能买到《大富翁》、《幸福人》此类益智类的纸上游戏，《酒店大亨》这种规则较复杂的游戏，玩的人就少得多。反观欧、美、日本与新加坡等地的玩者，经常接触一些难度较高、复杂度较深的纸上游戏，他们对电脑战争游戏的接受度自然高得多。

由于回合制战争游戏的问题实在太严重，影响了游戏真实度，因此许多设计师们都想要加以改良。在真正的即时战争游戏出现前的过渡期中，各种解决方案纷纷出笼。有一种姑且称之为“半即时制”的做法是，让玩者在一个特殊的回合中（通常称为“指令阶段”）一起下达指令，然后在下一个特殊的回合中（通常称为“作战阶段”或“行动阶段”）一起执行。简单地说，就是让所有的玩者在同一个时间一起执行这些事情。这个巧妙的方法解决了时间差的问题。不过，玩者仍然缺乏真正属于“自己”的时间，许多的游戏时间仍然浪费在等待他人的回合中，而且在电脑进行计算的过程中，玩者完全无法插入指令，也就是说，对偶发事件（如中了埋伏）的解决能力仍然等于零。



另一种解决的方案是将每一个回合再细分为数个更小的回合，这就好像将时钟上的每个小时再分为60分钟一样，用具体来模拟全体，藉以减少时间的误差。所以当时有许多游戏光一个指令阶段就又分为“一军第一指令阶段”、“二军第一指令阶段”、“一军第二指令阶段”、“二军第二指令阶段”诸如此类。这种做法固然解决了一部分的时间误差问题，但是却使得游戏更为复杂。想当然，这种游戏在台湾是更不受欢迎了。

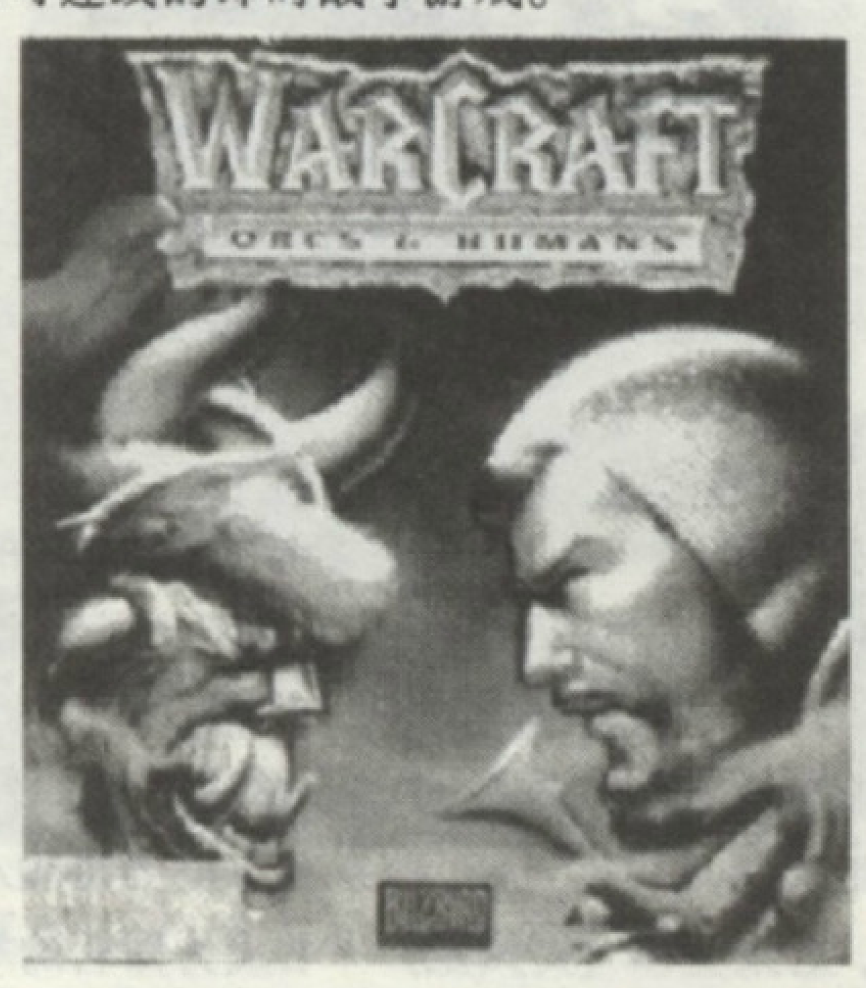


转折点是在1988年，一家名不见经传的小公司THREE-SIXTY PACIFIC将著名的纸上战争游戏《鱼叉》（HARPOON）改编到电脑上。《鱼叉》的设计者拉瑞．邦德（LARRY BOND）本来是一位海军官校的学生，在设计这套纸上游戏成名之后，便从事军事书籍和小说的编写工作，后来更以《火凤凰》一书成为知名的军事小说家，连汤姆．克兰西（TOM CLAANCY）都对他表示赞誉。事实上，克兰西的巨著《猎杀红色十月》（THE HUNTFOR REDOCTOBER）还是得自于《鱼叉》的启示。电脑版的《鱼叉》有几项革命性的创举：（一）它是完全的“即时战略”，没有各式各样的回合来干扰玩者；（二）采用了特有的“时间压缩比”功能，当玩者下达指令时，可以加快时间的流逝速度，当遇到状况时，电脑就会自动将时间调回一比一的真实比例；（三）它扬弃了旧有的六角格棋盘，使得部队在地图上移动的方向与弹性增加许多，其真实性极大加强；（四）界面全部由滑鼠驱动，因此更为简便。

1988年后，《鱼叉》又继续推出了好几个版本，但大多数是衍生的资料片或重新包装的版本，1994年的《鱼叉Ⅱ》则是由另一组人员重新改写整个游戏，并加上多媒体的要素。就在玩者们对即时战争游戏的表现仍感到十分好奇的时候，另一家老字号的游戏软件公司WESTWOOD静悄悄地推出了《沙丘魔堡Ⅱ》（DUNE Ⅱ）这个游戏。《沙丘魔堡》原本是个冒险游戏，第二代不但换了个设计公司，连游戏类型也改成了“战争”，因此当时并未引起多大的注目。但是这个非常容易上手、耐玩度又很

高的战争游戏竟然是以即时形态来表现，这使得许多策略游戏的玩者们也为之吸引。一时之间，遍地黄沙，杀声震天，WESTWOOD 公司就以一个著名的角色扮演游戏设计公司的身份登上即时战争游戏的高峰。

1994 年，更有趣的事发生了，一家名为 BLIZZARD 的小公司以《沙丘魔堡Ⅱ》的游戏结构和界面为蓝本，将原本科幻的背景换成了魔幻世界，制作了《魔兽争霸》(WARCRAFT) 这套游戏。当年笔者曾对这游戏非常不齿，感觉上 BLIZZARD 是在抄袭别人的作品。不过这套游戏有一个非常值得注目的功能——MODEM 连线作战！它虽然不是史上第一套可连线战争游戏，但确是史上第一套可连线的即时战争游戏。



1995 年，WESTWOOD 的即时战争游戏推出了，令人意外的是，并不是传说中的“沙丘魔堡Ⅲ”，而是一套以未来世界为背景的游戏——《命令与征服》(台湾译作《终极动员令》)。游戏增强了对滑鼠的支援，以及加上了许多方便的“热键”指令。对于玩者来说，《命令与征服》虽然和《沙丘魔堡Ⅱ》有许多相似之处，但在操作上却更人性化，这是以往的战争游戏很少注意到的。

《命令与征服》上市后半年，BLIZZARD 只比预定的时间晚了数周的时间发行《魔兽争霸Ⅱ》这套游戏，在此之前，试玩版的《魔兽争霸Ⅱ》已经在数十万殷切期盼的玩者的电脑中测试过。这个游戏比起《命令与征服》来说有更多的突破之处，比如画面由 320×200 的 VGA 跳升为 640×480 的 SVGA，而对滑鼠的进一步支援与热键指令自是不在话下。不过，如果您问《魔兽争霸Ⅱ》的老玩者这套游戏最吸引人的地方在哪里，他们可能绝大多数都会回答“地图编修程序”和“IPX 网络连线功能”。

在《魔兽争霸Ⅱ》问世之前，绝大多数的战争游戏都把“地图编修程序”当做赚钱的把戏之一。这个原本可能是设计游戏所用的工具程序，在游戏上市之后就功成身退，因此许多游戏厂商就一不做二不休，把工具也拿来卖钱，彻底榨干其剩余价值。BLIZZARD 此举在许多游戏发行商看来，可能是一桩愚蠢至极之举，但殊不知这是延续游戏生命力的最佳方式。一套好的设计工具不但游戏设计人员需要，也是玩者的必需品，要知道一个熟练的老玩家对游戏的了解，可能仅次于设计人员本身。玩者们在完成了游戏中设计的场景之后，倘若可以利用设计工具设计出有趣的场景，便是一种增加经验交流的机会。而“地图编修工具”所引发出的无穷无尽的想像力和变化，也使得游戏的生命延长许多。笔者熟识的许多好友在《魔兽争霸Ⅱ》上已经花了数千个小时的游戏时间，如果您不了解这个数字代表的意义，笔者可以举个例子：一般的冒险游戏所需的游戏时间大约是在 40 小时以下，大型的角色扮演游戏如：《创世纪Ⅶ》(ULTIMA Ⅶ) 则需要 50 小时以上的时间，超大型的游戏如《巫术Ⅶ》(WIZARDRY Ⅶ) 则至少需要 100 小时的游戏时间。

接下来谈一谈 IPX 网路的功能，如果这项功能的技术没有进展，这篇文章的份量至少就要少了一半。即时战争游戏之可贵，就在于它将长久以来的时间误差和不公平的游戏规则修正至最低的程度，又因为电脑对手的智力太差（在相同的起跑点上，目前电脑的人工智慧永远也赶不上人类），只有人类才能够战胜人类。所以，上哪去找人类的对手呢？不是透过 MODEM，就是透过网络。前者最多只能找到一位对手，后者则可以突破两人的限制。多人游戏的气氛在个人电脑的逐渐膨胀后，玩者的人数逐渐流失，许多人宁可将自己锁在房间里面对着发出青白光芒的电脑萤幕，也不愿意学习提升自己的人际关系和处事态度，这使得电脑游戏也背了不少黑锅。但是别忘了，电脑和游戏都是人类发明的，所以真要有什么过错，也是使用者的错，不该怪罪到电脑游戏身上。

IPX 网络让玩者重拾以往在玩纸上游戏时众多玩者喧哗的热闹景象；在办公室内，你可以听到一群“魔兽”在每个人的电脑中怒吼，企划部的同仁正率领人类反抗军，讨伐由广告部同仁所统治的黑暗大陆。一阵厮杀之后，广告部大奏凯旋乐，此时企划部同仁静悄悄地走到自动贩卖机前，掏钱请广告部同仁每人一罐可乐——看呀！这是多么温馨、和谐的气氛！哈哈！

虽然即时战争游戏的时代是由《鱼叉》所开启，但是倘若要找出现今即时战略狂潮的推动力，那么绝大多数的玩者们一定会投票给《命令与征服》或《魔兽争霸Ⅱ》。这么多年来，战争游戏在台湾也从来不曾像现在这么受欢迎过，虽然玩者们还是排斥像《鱼叉》之类的高难度战争游戏，但是至少代表台湾的玩者是可以接受战争游戏的。



但是玩者接受的程度有多少呢？直到1991年左右，台湾的软件市场上才开始有较多的游戏出现，而且其中绝大多数都是复杂度高、游戏时间又长又枯燥、不支援连线功能、或是说明文件不完全(当时厂商的理由是"我们帮玩者把不需要的资料删掉了"，这是节省成本的另一种借口)的产品。这使得玩者很难上手，而有兴趣接受战争游戏的玩者根本不得其门而入，更不用说能吸引原本就不喜欢战争游戏的人。产品卖得不好，厂商就更认定自己的推论没错：战争游戏是赔钱的，因此更不愿意代理此类产品进口。在这种恶性循环下，战争游戏除非有革命性的进步，否则很难吸引新的游戏人口。如果说《沙丘魔堡Ⅱ》是让玩者重新认识战争游戏的一个契机，那么《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》就是让玩者走出密闭空间，奔向网络连线游戏世界的大门。"简便"和"网络连线"这两项最重要的战争游戏革命为厂商带来的丰厚利润，也重新定义了未来战争游戏的发展走向。

1997年，国内外即将推出一箩筐的即时战争游戏，但可肯定，其中只有极少数的游戏会继续在时间表上留下光辉的一个小点。不过，这些个小点一定象征了另一次的改革的进步。

战争大事记

1976 华特．伯莱特(WALTER BRIGHT)以FORTRAN在大型电脑主机上撰写《银河帝国大决战》(EMPIRE)，这是一个回合制战争游戏。

1977 APPLE Ⅱ开创电脑时代，掀起家庭生活革命。

1978 裘尔．比林斯对个人电脑用户做市场调查，发现潜在商机。

1978 第一套战争游戏公开发售。

1979 裘尔．比林斯创立SSI公司。

1979 "价值2160美元的俾斯麦号战舰出售！"APPLE Ⅱ个人电脑搭配SSI的《电脑俾斯麦号》(COMPUTER BISMARK)战争游戏发售，APPLE Ⅱ价值2100美元，《电脑俾斯麦号》59.95美元。这段广告词出现在全美各大报刊媒体中。

1979 SSI继续推出一系列"COMPUTER"战争游戏，全部都是回合制游戏。

1980 SSI的营业额突破三十万美元。

1981 IBM公司发售PC电脑。

1981 SSI的营业额突破九十万美元。

1981 HAYES公司发售史上第一台300BPSMODEM，立即成为工业标准。

1981 拉瑞．邦德(LARRY BOND)授权出版了第一版的《鱼叉》纸上游戏。

1982 战争游戏在美国娱乐软体市场的占有率突破30%。

1982 举世最知名的策略游戏大师席德．梅尔(SID MEIER)创立MICROPROSE公司。

1983 MICROPROSE推出"COMMAND"系列游戏的前身——《北约防卫战》。

1984 APPLE发售麦金塔电脑。

1984 IBM发表PC AT型电脑。

1984 马克·鲍德温(MARK BALDWIN)将《银河帝国大决战》以C语言重写，并且发行IBM PC版。

1984 一位叫依斯依．西德蓝(EZRA SIDRAN)的大学生开始设计《全球军事模拟系统》(UNIVERSAL MILITARY SIMULATION，简称UMS)，为半即时制的战争游戏

1985 "COMMAND"系列的第一套《最长的一日》(CRUSADE INEUROPE)上市，采用"半即时"制。

1985 鲍德温继续将《银河帝国大决战》移植到ATARI ST和AMIGA个人电脑上。

1985 "COMMAND"系列的第二套"沙漠之狐"(DECISION INTHE DESERT)上市。

1986 "COMMAND"系列的第三套"沙戳战场"(CONFLICT IN VIETTNAM)上市。

1987 UMS终于完工，初版一次发行四种平台的版本——IBM、ATARI、麦金塔和APPLE IIGS，销售量逾十万套，这是空前畅销的战争游戏。

1988 APPLIED COMPUTER公司将《鱼叉》由纸上移到了电脑上。

1990 《鱼叉》的所有权利尘埃落定，由THREE-SIXTY PACIFIC公司负责发行。第一版的(下转76页)



超级街霸方块Ⅱ

Super Puzzle Fighter Ⅱ Turbo

本游戏的设定只有8个角色可以选择，不过还有3个隐藏人物须用秘技才能使用，他们是：

豪鬼(AKUMA)：开始键+左键

小魔女(DEVILOT)：选择键+左键

丹(DAN)：开始键+选择键+左键

北京　盛风

移民计划

在输入秘技时，先输入小写的"iamstrong"，再输入密码即可启动秘技模式，以后在游戏中按如下按键：

}：人口增加1000人。

>：金钱增加1000元。

<：金钱减少1000元。

北京　盛风

水浒传梁山英雄

无敌：快速按方向键上上下下左左右右。

升级：快速按方向键上上左左下下右右（若输入成功则人物必有升级动作）。

选关：在主画面输入JUMP。

过关：在游戏中输入PANDAAFTER。

消灭敌人：在游戏中输入PANDACLEAR。

可选同角色：在选人画面中输入SAMEROLE。

林冲不换装：在林冲被发配前输入CLOTH。

在山神庙的关卡中，和一旁哭泣的女孩说话，则下一次就会多一个角色可选择。

北京　盛风

雌雄总动员

进入游戏开始选新游戏，再选男或女，利用鼠标选OPTION再储存游戏，输入"WORLD OF FISH"，再回到新游戏便会出现选关文字，利用上下键便可选关。

北京　暗黑之龙

洛克人X3

MEGAMAN X3

想得到所有武器么?在主画面中选择CONTINUE，然后顺序输入四组密码即可。

武器	密码
冷冻飞弹	3761,1282,3756,4486
螺旋飞刀	7771,5231,3486,2456
龙卷飞弹	7771,5832,1488,1456
塑料飞弹	1863,2851,7688,1556
冲击射线	7568,5256,8388,1621
电光雷射	1561,2855,1682,3558
重力黑洞	4475,2167,8562,7588
强酸(手)	4174,2165,6162,7387
强酸(脚)	6164,4155,5872,3318

北京　暗黑之龙

终极战士

现在的秘技大多是输入一些英文的词句，象"IDDQD"、"PANDAAFTER"啦，不过这个游戏输入的可是中文的密码，当然是用注音码表示了。

不死：在进入游戏主画面之后，输入"无敌"，即"无敌"的注音码即可。

武器全满：输入"武器"的注音码即可。

北京　盛风

暗黑破坏神

DIABLO

复制大法1：首先从玩家所持的钱中分离出一块钱

来(在钱上按鼠标右键),然后放在物品栏中任一格,把要复制的物品仍到地上,让所控制的角色离物品一段距离,再关掉所有视窗,把鼠标指向该物品,按下左键,这时角色会向该物品走去,此时马上按热键"I"打开物品栏,迅速将鼠标放在那一块钱上,在角色捡起地上物品的同时,按下鼠标左键。最后,把拿起来的一块钱扔到地上,于是你会发现一块钱消失了,取而代之的是复制的物品。此秘技的时机一定要掌握好,多练几次就可以掌握了。另外,此秘技在单人模式下可复制所有东西,在多人模式下要注意,屏幕的最大范围中最好不要有其他队友,否则复制出来的东西有可能会消失。

复制大法2:于地下任一层中,将所要复制的武器放在地下,然后在武器的或前或后或左或右处造一个传送门,如果武器位于门的左侧,则由门的右侧平行跨过门指向武器,这样就可以在拿到武器的一瞬间被传送回地面,此时不但持有该武器,且地下层中的武器仍然还在。

注意,以上两条秘技只能在1.0的版本中实现。

北京 盛风

死亡地带
HARDLINE

在《死亡地带》的子目录HARDLINE.CFG中会有一个SETUP.CFG的文件,用文字编辑软件编辑它,在最后一行键入:CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???,存盘退出后进入游戏,此时按下:

Insert键:加血
Home键:加子弹
PageUp键:加所有子弹
X键:无敌
BackSpace:画面内所有敌人全死

北京 陈颖达

铁血兵团
M.A.X.

眼见即时战略游戏愈演愈烈,INTERPLAY也不甘人后,推出了《铁血兵团》,此游戏难度相当高,如果你想早日爆机,那么在游戏中键入:

MAXAMMO:装满弹药
MAXSURVEY:获得资源位置
MAXSPY:获取敌人位置
MAXSUPER:所选单位升到30级

北京 DELPHIXI

魔法门之英雄无敌Ⅱ
HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅱ

本游中一个英雄可以同时拥有几支同一兵种的部队,这几支部队可以合并,而合并了的部队也可以重新分为几支,方法如下:

进入显示英雄的界面,用鼠标点选要分兵的部队,按住方向键"↑",然后再用鼠标点英雄带兵的空白处(同一兵种处也可),就可以决定分兵的数量了!

北京 川页

血与魔法
BLOOD AND MAGIC

先按住ALT键后,即可键入以下密码:

BOOST	法力全满
ELMINSTER	找寻到所有东西
FOG?WHAT FOG?	战斗中之浓雾消失
FATHER	牧师CLERIC
WOLVERINE	德鲁伊团员DRUID
GREMLIN	妖术师ENCHANTER
FATAL ATTRACTION	狂人FURY
FLYING MONKIES	GARGOYLE
RAISE DEAD	食尸鬼GHOUL
ALASKA	地精GNOME
JARETH	小妖精GOBLIN
ACOLYTE	BASAL初级GOLEM
CONCRETE	STONE石头GOLEM
MERV	GRIFFIN
BODY GUARD	守护者GUARDIAN
MICROSQUISH	神像JUGGERNAUT
MOTHER IN LAW	贪婪人HARPY
SEDUCTION	女神NYMPH
LANCELOT	PALADIN
YOGI	骑兵RANGER
NEEDS FOOD BADLY	战士WARRIOR
MERLIN	巫师WIZARD
SHADOW	死灵WRAITH
SMOG	WYRM
DEAD FLESH	僵尸ZOMBIE

北京 周游

晶合聊天室

晶合实验室开工一年多了，上个月是晶合加入 TOP TEN 的一周年，这也是我们征集标徽的缘由。执掌 TOPTEN 一周年以来，本榜由每月 2000 余信量发展到 6000 余，成为杂志中来信量最高的一个栏目，我想这绝不是晶合的功劳，是游戏让我们走到了一起。晶合首开玩家评榜的先河，放弃了一个人自说自话的评榜方式，受到广大读者的强烈声援但那么多的读者都有话要说，榜评太小，难以容纳，特开新信区一个——晶合聊天室。本区是无主题闲聊区，大家可以谈谈 GAME，也可以谈谈人生，谈谈 VC，谈谈自己的游戏心情，谈谈自已最爱的 GAME，最恨的 GAME，可以啥也不谈，只在这儿露个小脸儿。注意，隔壁就是晶合实验室，说话不要太大声喔。

各位晶合实验室的大哥、大姐：

你们好！这次是小妹第二次写信来了（第一次的信同第一次的选票还有“求诊”的问题全寄失了，非常伤心。相信本地的邮政真是我一生中最大的错误！）。这次来信只是想说说关于“晶合标徽”和“吉祥物”的事，还有对贵实验室的一点点“不满”（真的是只有一个电子般大的不满，千万别生气，拜托了！）

先说“不满”吧。晶合实验室的 TOP TEN 是《大众软件》的镇“刊”之宝，TOP TEN 榜上的游戏是大家选出来的，我也很赞同，只是每月的评榜好像只偏重于前 5 名的 GAME，所刊登的“豪言壮语”，也全是 10 名内的 GAME。每月都是“李逍遥”们对赵灵儿一往情深的“告白”，GDI&NOD 的“要命令”、“要征服”，“老船长”对大海的无限回忆，兽肉横飞等（厌得快倒胃了），这在我们一些玩家看来，真像卖广告！而且无形中逼着我们一些想加入“晶合”的玩家去投上榜游戏的票，为它们写“广告词”。当初不是说 TOP TEN 是大家的吗？为什么只允许上榜 GAME 的言论发表呢？如果是因为园地小，能不能让杂志社再想想办法（几月前有人提议写“恐吓信”，可本人没这个经验，怕写成“表扬信”）……

（刚刚言辞太过激烈了，真对不起，另起一行说吧。）

我真的非常喜欢晶合实验室和 TOP TEN，我很希望 TOP TEN 的评榜能容纳各种游戏的言论（除《红 XXX》）让 TOP TEN 更加多元化，更符合“大众”的特色。

对了，外省的读者要加入“晶合”有什么特别要求吗？（编注：要求在前几期的杂志上讲过，并不苛刻，只要热心参与榜评，被本刊选中 5 次以上就可以了。）是不是一定要上网的才批准？如果要上网就好办了，小妹最迟明年就会上网（本来计划今年暑假上网，可是答应了我哥，让他的机升“P166”，我自买部“P133”，好联线玩《暗黑破坏神》）；文笔方面我也会大力练习，希望有机会加入晶合实验室，为 TOP TEN 效力！

我是只很喜欢画画、涂鸦的“猫”，听到“晶合”征集标徽、吉祥物，就赶快画了些初稿。这个标徽只是初稿，吉祥物还没画出来（“紧张”、“团结”的要求真奇怪）其实何必千辛万苦去找吉祥物，直接把“晶合”的首脑大人当作吉祥物不是正合适吗？首脑大人德高望重，充满“晶合”特色，最适合当吉祥物了！（不是开玩笑的，应当考虑）

最后，希望你们能回信，给我的标徽提提意见（编注：哇！标徽已选好了），也提示一下什么是晶合特色，吉祥物用什么好？（哪一个纲的动物，或机器）；若觉得惨不忍睹，也请把信退回来，我会自动弃权。要是信寄出去后便音讯全无，那就是寄失了，我只好等上网了（被迫弃权真无奈）！

说是晶合聊天室，为啥只有一个人说话呢？因为……她是第一个进来的呀，只是因为这个可爱的小朋友的这封颇具代表性的来信，才导致了晶合聊天室的开张，估计……下个月就挤不下喽。



人世间的事，风起云涌，潮起潮落，小弟虽日夜沉醉于电脑世界，不理俗务，最近也颇感受到香港回归的热潮。晶合的标徽现已招标中榜，细心的读者一定发现上期 TOPTEN 彩页上已初现其芳踪。这是由北京的张琦朋友创意设计，并由本刊美编制作完成的。在本月榜评中让我们热烈欢迎晶合实验室首位荣誉成员——张琦，大家掌声鼓励！

虽说世事无定，但 TOPTEN 中却风平浪静，大家伙儿都安安静静和和美美地呆着，唯一的变数是《炎龙骑士团Ⅱ》。因着"炎龙Ⅰ"、"炎龙Ⅱ"在国内的全面发售，加上《炎龙骑士团外传——风之纹章》进入倒计时的好消息，所以引来部分玩家的选票，挤入前 10。值得一看的是 10－20 名榜，这儿埋伏着一些将来可能突入 TOPTEN 的主力，看《古墓丽影》这月的前进势头，如果不出意外，它将在下月突入前 10。与其同时在国内发售的《时空游侠》也呈升势，但进前 10 还有待努力。

本月值得行注目礼的游戏还有《剑侠情缘》和《暗黑破坏神》。《剑侠情缘》本次位居 23 名，在国内原创游戏中这已是相当难得的佳绩，再接再励，进入前 20 应无问题，但如果冲入前 10 的话，那只能说玩家们实在是太支持国产游戏了。《血狮》可能引起了一种普遍性的失望情绪，但就目前小弟看到的几款国内原创新作，国产游戏在技术上已明显上了一个台阶，是是非非自留待玩家们评说。至于《暗黑破坏神》……hehehehe(邪恶的笑)……我们等了你好久啦！这是一款具有榜首素质的游戏，就本月榜单上的 30 款游戏看，唯一能和《仙剑奇侠传》、《命令与征服》一拼的就是《暗黑破坏神》了。对这个游戏有什么不了解的，可去看看 4、5 月刊的攻略连载。在此需要指出的是，拿到这个游戏之前，小弟观察到编辑部的业余活动一直是《命令与征服》四人联线，在拿到该游戏之后，C&C 终于被束之高阁，常见着那帮人拿着弓箭大斧在阴暗的地下迷宫转呀转呀，嚷嚷着"火球术""治疗术"啥的，而且都一反常态地不修改游戏了。据不可靠消息，《暗黑破坏神》即将在国内发售，这将有助于此游戏在 TOPTEN 中的快速发展。

闲来细看玩家榜评，很大一部份是写"仙剑"，另一大部分是写 C&C，针对目前的 C&C 连续两期压在"仙剑"头上，真是有人欢喜有人愁，这两拨人马还好不见面，要是一见面非打起来，到时以晶合实验室为战场，以键盘为武器，以晶合诸位仁兄为掩体……嘻嘻。C&C 即将推出 WIN 95 版，国内发售指日可待，"仙剑"回天乏术，屈居第二已成定局。以小弟之见，从目前的游戏鉴赏观点来看，"仙剑"早已算不上是优秀作品，在 1995 年，他可以是终极 RPG 年度大作，但 1997 呢？可惜目前市上没有好的 RPG 来替代它。或许只有"仙剑Ⅱ"才能替下他来，近来造访大宇主页，说是"仙剑Ⅱ"得等 1998 年了，只希望到时不至于出现这 2 支 GAME 同时在榜的尴尬情形。

最后提一下投票的事，榜评投票方法的改良获得了大多数读者朋友的认可，第一个使用选票的是天津的赵刚朋友，在此特给予鼓励。也有很多朋友来信指出这给投票带来了一定程度的困难，因为他们拒绝在杂志上开天窗，也找不着复印机。但在信封后无规则的乱写必须停止了，这给选票统计带来实际操作上的困难。晶合实验室在讨论后并报杂志社领导的批准，决定采用折衷的方法：将选票移至 70 页中，并允许使用各种手段对选票进行"盗版复制"。

晶合实验室(水晶)

特别感谢激发我写作灵感的热心读者，各赠送北京金山软件公司提供的《剑侠情缘》一套表示感谢。

北京	李春鹏
上海	史文卿
天津	赵刚
哈尔滨	殷越
辽宁	阎冬
山东	徐宁
江西	金健涛
河南	洪云鹏
四川	孙震昆
甘肃	张崇怡

GAME 龙虎榜

首选游戏排行榜

1.	仙剑奇侠传	(1448票)
2.	命令与征服	(998票)
3.	金庸群侠传	(300票)
4.	大航海时代Ⅱ	(128票)
5.	三国志英杰传	(118票)
6.	红×××	(82票)
7.	古墓丽影	(76票)
8.	足球96	(54票)
9.	魔法门之英雄无敌	(52票)
10.	炎龙骑士团Ⅱ	(46票)

11－30名游戏排行榜

11.	模拟城市	(718票)	21.	足球97	(368票)
12.	三国志Ⅳ	(716票)	22.	美少女梦工厂Ⅱ	(440票)
13.	古墓丽影	(708票)	23.	剑侠情缘	(350票)
14.	三国志Ⅴ	(705票)	24.	傲气雄鹰	(326票)
15.	极品飞车	(558票)	25.	三国英雄传	(276票)
16.	文明Ⅱ	(514票)	26.	暗黑破坏神	(262票)
17.	三国演义Ⅱ	(464票)	27.	官渡	(254票)
18.	时空游侠	(406票)	28.	枫之舞	(242票)
19.	移民计划	(404票)	29.	死亡地带	(232票)
20.	红×××	(278票)	30.	太阁立志传	(216票)

第二季度排行榜

1.	命令与征服	(9778票)
2.	仙剑奇侠传	(9421票)
3.	金庸群侠传	(6777票)
4.	大航海时代Ⅱ	(6689票)
5.	大富翁Ⅲ	(6132票)
6.	三国志英杰传	(5485票)
7.	足球96	(5267票)
8.	魔兽争霸Ⅱ	(4872票)
9.	魔法门之英雄无敌	(3765票)
10.	模拟城市2000	(3466票)

六月幸运读者

赵忠水	北京燕化炼油厂	罗卓敏	广东省湛江市
闫伟	北京海淀区	卢斌	广西柳州市高中
章亮	北京市石景区	胡嘉	湖南省岳阳市
张骅	上海市普陀区	胡传勇	武汉测绘科技大学
王超	天津市河西区	陈强	四川省德阳市
金婉惠	沈阳铁路机械学校	高宇	西安矿业学院
陈岩	河北省石家庄市	梁新强	甘肃兰州商学院
朱泳	山东高唐农机局	王骏	新疆哈密地区
黄振华	江苏省昆山市		
常睿	合肥市第三中学		
章家骅	浙江省义乌中学		
王毅兴	福建省龙海市		

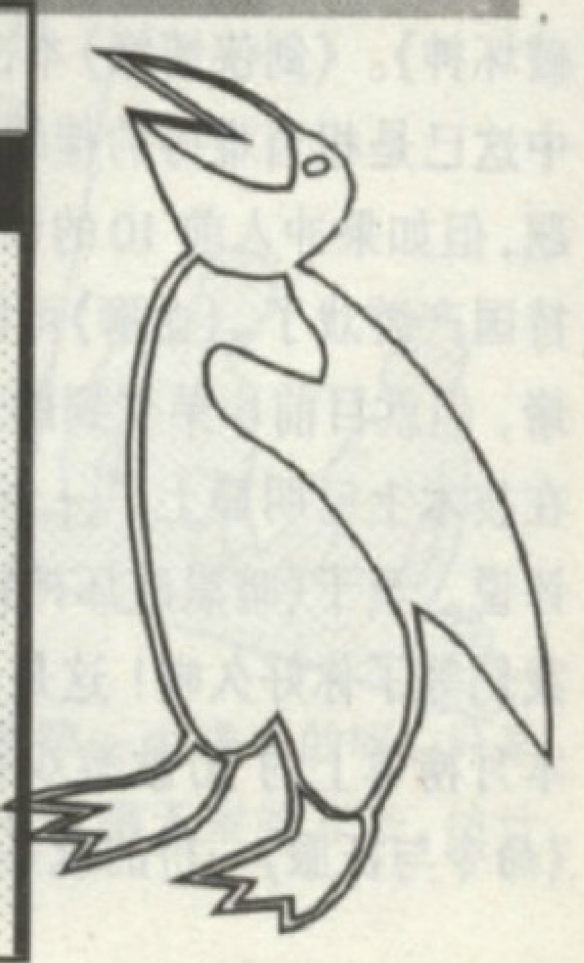
本期幸运读者的奖品是由北京超软科技发展有限责任公司提供20套《三毛流浪记》。

第二季度幸运读者

张晨	北京医科大附中	林啸江	江西财经大学
苏钦毅	上海市徐汇区	郑平建	福州大学机电系
贾双磊	黑龙江伊春市	梁思传	广东省广州市
赵岩	吉林省长春市	赵屹东	西安市第一中学
张佩珠	河北省石家庄市	宋超	四川省成都市
张彪湖	河北省潜江市	向左云	云南省昆明市
黄军虎	太原工业大学	胡碧勋	长沙市蔡锷中路
黄耽	桂林市铁西小区	崔俊	合肥建筑工学院
黄晨	山东省威海市	厦纲	南京市天津新村
江波	浙江省临海市	王嘉华	大连市辽师附中

奖品

本期幸运读者的奖品是由北京联飞翔科技发展中心提供的《烈火战机》二十套。





NEED FOR SPEED II

一骑绝尘

问天下极品有几？

看今日飞车属谁！

《极品飞车》敢与世间任何一款赛车游戏做比较！

玩飞车有机会免费坐飞机进北京比赛中大奖！

（详见游戏盒内说明及各大电脑报刊）

电子艺界

ELECTRONIC ARTS

FOR SALE IN THE PRC ONLY

仅限中华人民共和国销售

计算机软件

谁是最大的侦探

前100名通关者可获得电子艺界的下一部汉化游戏《FIFA 足球经理》或《主题医院》或《地下城的守护者》。并参加幸运抽奖，可获得全年电子艺界的免费游戏。（详见游戏盒内说明及各大电脑报刊）



腾图联合电子发展公司总经销

地址：中国北京海淀区知春里甲28号

电话：62620147 转市场部

传真：62575989



风靡全球　万众期待

魔兽争霸II—黑潮

WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS

完全中文版
6月中旬隆重登场

一场激烈的战争即将爆发

试问谁与争锋

奥美软件

AUTOSOFT

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

MS-DOS
CD-ROM

Compatible with MS-DOS, Windows® 95 and Windows® 3.x

总经销： 奥美电子（武汉）有限公司
武汉市友谊路145号

出版发行：　武汉大学出版社

电话：(027)-583 6013
传真：(027)-583 6017
邮编：430022　（欢迎邮购）



雷曼英语大闯关（一、二、三级）

游戏关、语言关、智勇双全大闯关

你也玩、他也玩、雷曼世界真好玩





又来啦！

雷曼又开始了新的历险！可怕的大黑先生作恶多端：这次他偷走了珍贵的知识宝典，数字和字母因此在自然中散落消失。为了重建失去的知识，雷曼必须通过60个关口，回答500-700 道各类英语选择题。游戏和题目难度逐级增加，英语知识、雷曼的各种本领双管齐下闯世界。

游戏学习两不误

雷曼伴你过暑假









中国机构地址：上海市徐汇区东平路15号，东平大楼4层　联系电话：(86-21)64151433　(86-21)64732395　传真号码：(86-21)64732395　邮政编码：20

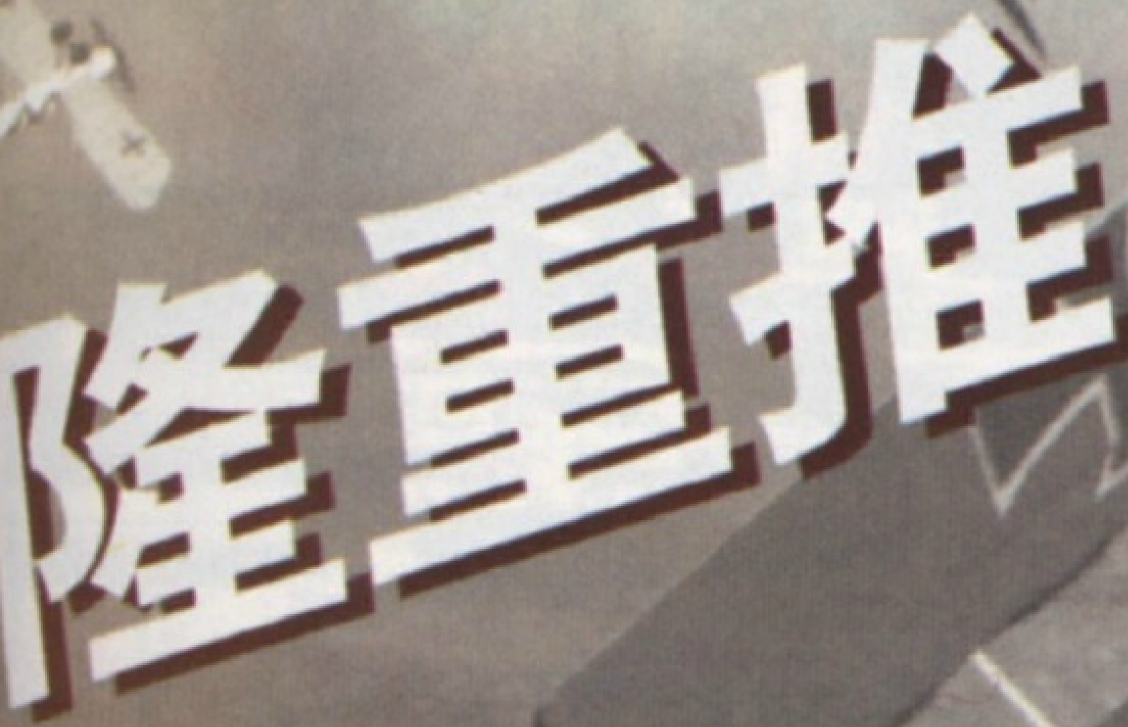
RAYMAN
雷曼

让我们走，一起去迎接挑战！

Ubi Soft

生死赛车
POD

Ubi Soft 倾力推出97赛车最强片









'97（暑假）北京家用电脑及软件展览会
第四届中国国际计算机展览会
第八届中国计算机软件交流交易会

展览时间：1997年7月25日－29日
展览地址：北京中国国际展览中心2、3、4、5号馆



主办单位：

中国计算机软件与技术服务总公司
中国电子进出口总公司
北京市海淀区商会
科技计算机商会

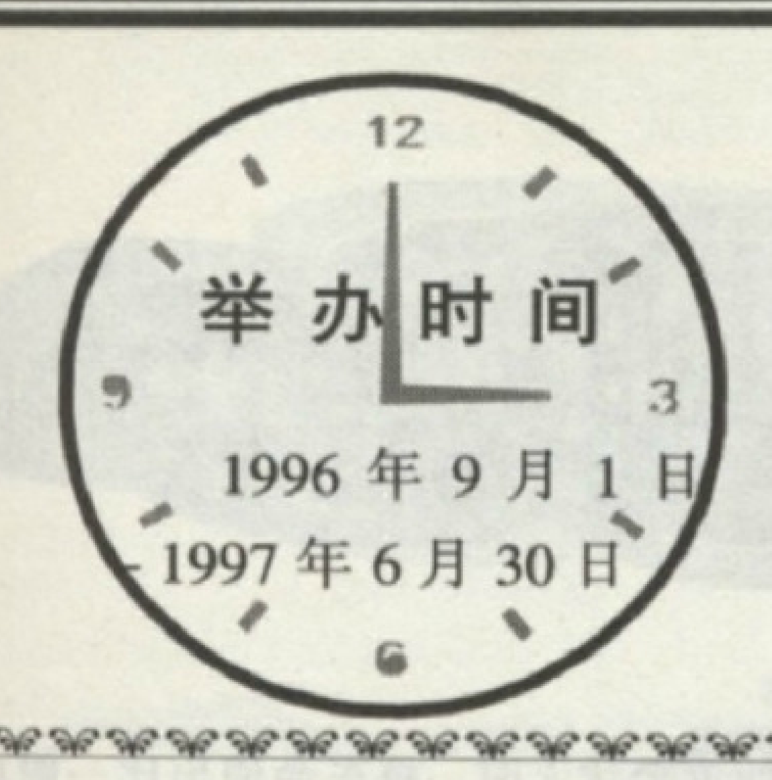
承办单位：

北京市海淀区商会
科技计算机商会
中国电子国际展览广告公司
中软展览公司

协办单位：

《大众软件》、《电脑商情报》、宏基电脑、讯合科技、超群科技、新维－海洋、联想大和专卖、联想北纬专卖、畅流科技、冠林电子、普兰普、圣海伦科技公司、柏安公司

咨询电话：62544050　62543916　　联系人：李捷　李卫平



第二届
大众软件奖

第二届大众软件奖
具体兑奖方法

第二届大众软件奖已于1997年6月30日结束，我社将在本月举行“第二届大众软件奖”开奖仪式，届时将采取摇号的方式抽奖，中奖号码将在下月刊中公布，请各位读者密切注意！

注意！本届“大众软件奖”与第一届“大众软件奖”兑奖方式稍有不同，**请不要再将奖券寄回杂志社。**您所要做的事就是在下月刊上的中奖名单中核对号码！当然，已经将奖券寄回的读者也不要担心，我们将妥善保存并代为兑奖，如果您幸运中奖，我们会把奖品寄给您。



第三届大众软件奖开始啦！



“第二届大众软件奖”奖品简介

奖项	获奖人数	奖品
特等奖	1名	奔腾多媒体计算机一台
一等奖	3名	价值约4000元的电脑软硬件
二等奖	20名	价值约2000元的电脑软硬件
三等奖	50名	价值约500元的电脑软硬件 深圳龙丽图实业有限公司友情赞助（30副立体眼镜）
四等奖	200名	价值约200元的电脑软硬件 北京华美星际科技发展有限责任公司友情提供（200套“病毒克星”杀毒软件）
五等奖	1000名	价值约50元的电脑软硬件
纪念奖	5000名	精美纪念品一份

「第二届大众软件奖」赞助单位

中国电子物资公司
北京联飞翔科技发展公司
北京华美星际公司
中国大恒光盘中心
深圳龙丽图实业公司
北京金山软件公司
中国教育电子公司
智冠（北京）公司
牛津剑桥资讯公司
北京蒲公英教育软件公司



本届大众软件奖的7万张奖券
由双语（北京）公司友情提供

本届大众软件奖的协办单位是：

法国UbiSoft娱乐软件公司
北京腾图联合电子发展有限公司



音乐殿堂

《音乐殿堂》是由台湾极具实力的西基公司出品的一部寓教于乐的音乐知识普及、提高音乐素质的教学光盘。此光盘内容包括：乐风介绍、乐器独奏、乐器简介、乐器工厂、乐理学校、欣赏内容、即兴编曲室、音乐常识Q&A和寻找失落的音符。其中十大乐风包括：古典、爵士、流行、摇滚、电子合成、饶舌、拉丁乐、国乐、新世纪、世界音乐。

本光盘特色：专业文字摄影资料、精致人机界面设计、原创乐风乐器示范曲、3D电脑动画MTV、互动式乐理教学。售价仅86元的《音乐殿堂》将要拨弄你的每一根视听神经，撩动你的每一颗音乐细胞。详细请看本刊广告。

零售价：86元

软件伴侣

—现代电脑流行工具软件应用指南

本光盘以多媒体形式，采用真人讲解，动态操作演示、用户实战演练等方法全面介绍光盘工具软件（IMG、博研通、FastCD等）、压缩/解压缩工具软件（ARJ、RAR、winzip等）、磁盘管理工具软件（Pctools工具箱、Norton实用程序、HDCOPY等）、杀毒工具软件（KILL、KV300、病毒克星等）、图形图像工具软件（SEA、QPEG、PZP）等，游戏工具软件（GB4游戏克星）、中文处理工具软件（NJWIN南极星、AsiaView亚洲窗等）、网络工具软件（Telix、proCom、BBS、站点软件、BWAVE篮波快信等），8大类共计60个实用工具软件。每个工具软件讲解得都非常透彻，这些工具软件既是电脑用户必备的常用工具，也是目前国内最为流行的软件。

另外，本光盘获准向用户随盘附赠正版工具软件包括压缩、杀毒、图形处理以及中文处理工具等。

零售价98元。

吞食天地Ⅲ

《吞食天地Ⅲ》的主要战场由野外延伸到长江战场，在最后要消灭敌方主帅时，战场从城外杀入城内，而后再与敌主主帅来一场决战。该游戏地图庞大，玩家不必担心游戏规模，繁多的地形使游戏的攻击方式多种多样，如在野外战场上你可以利用高低不同的地形，来躲避敌人的攻击，当站在高处攻击敌人时，将军会使出比一般攻击强大的招式，如会心一击。在战斗中法术是不可缺少的一种攻击力量，它威力可以杀伤大片敌兵。同样，利用不同的阵形也可以达到加强攻击力和防守力的效果，如在进攻时使用燕翅阵，在防守时使用火链阵，都可加强将军的防守和攻击力。

零售价：69元

烈火战机

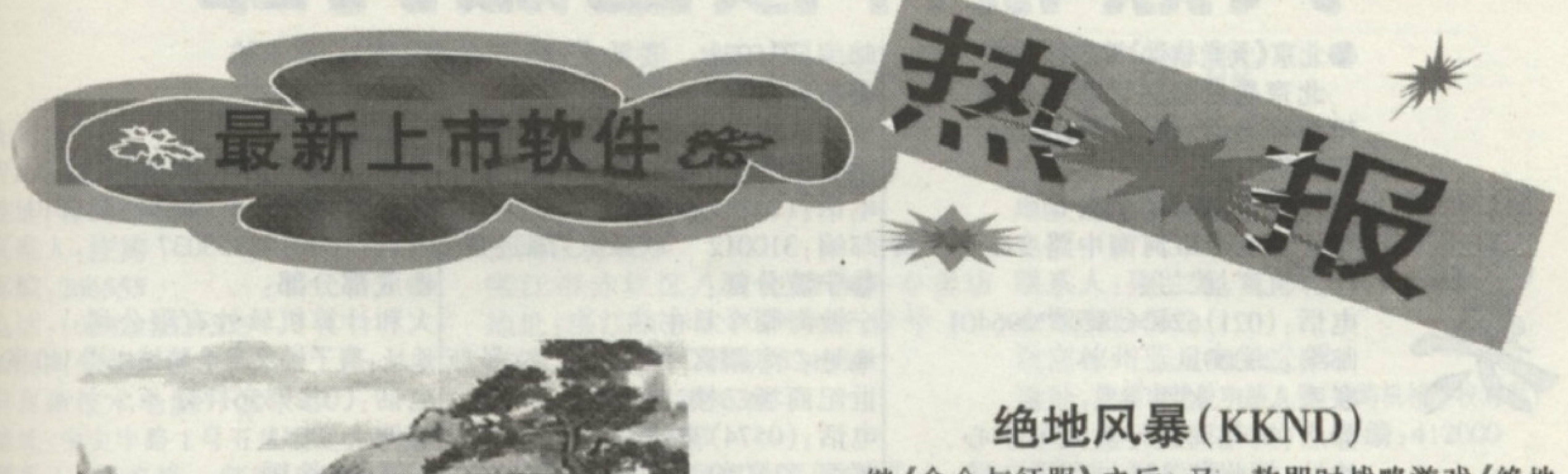
对于喜欢射击游戏的玩家而言，这款由电子艺界、EPIC和CHAOS WORK联合推出的3D模拟射击游戏《烈火战机》的确是精品中的精品。它使用WINDOWS95　独有的DIRECT-X技术，无论是640×480×256色的流畅画面、劲爆激烈的逼真音效，还是节奏感十足的CD背景音乐，都令你深深沉醉于其中，不能自已。

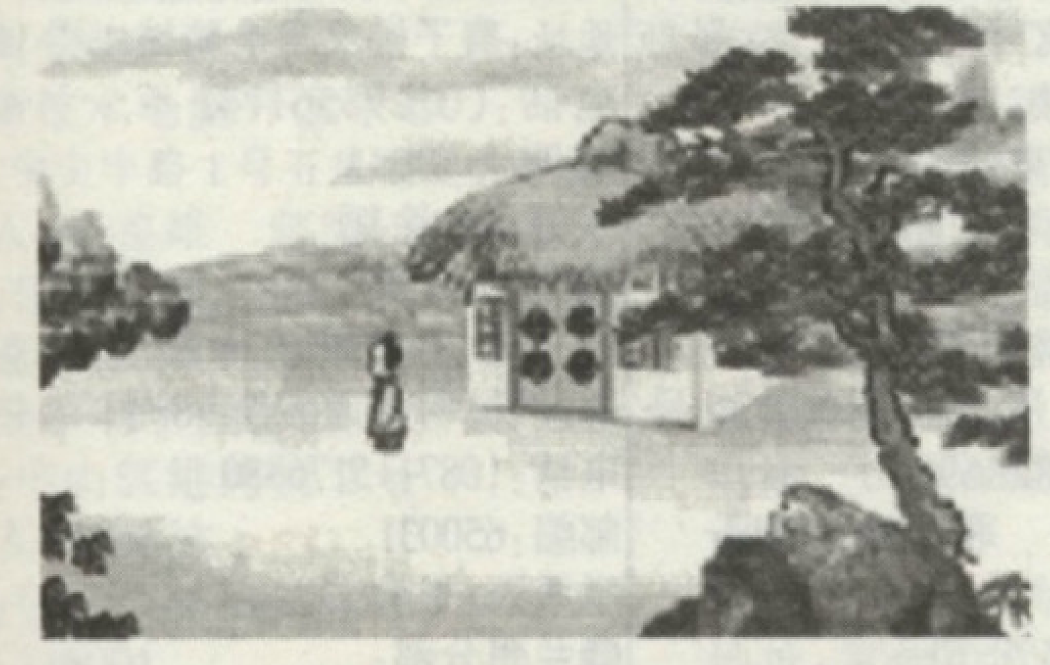
《烈火战机》一改其它射击游戏横版或纵版的单一平面模式，它可以向任何一个方向飞行、射击。在座机的周围有一个灰色的圆圈，表示你的雷达系统；当敌人靠近的时候，灰圈面对敌人方向的部分会变亮。灰圈边上的指示你下一个任务的方位。游戏中有全程语音和字幕时刻向你报告战况、指导你下一步该如何去做。

零售价：149元

大唐诗录

该软件是由台湾冈业资讯制作，中信联多媒体技术公司引进的具有浓厚中国古典特色的教育软件，它与其他教育软件所不同的是将所有的教育过程全部融入一个冒险游戏中。它讲述的是太子铁中玉在随身玉佩的提示下，经历诸多坎坷，闯过三大关卡，终于查清了自己的身世，见到了父皇，并高中状元的故事。该软件从头处处表现出唐代诗风顶盛的境况——当主角问路、买酒、搭船都要先和玩者对上一两段诗，如果答不上来，玩者便得不到所需的情报或物品。除考诗之处，在软件运行中还穿插了14个趣味横生的益智游戏也需要玩者花费一番心思。软件界面以中国水墨画为表现形式，软件中的人物均是由台湾著名漫画家





许多地方都刻意地依照唐诗中所描述的特色来设计，如不同的诗配不同的书法和不同的语音朗诵来加深对唐诗的理解。游戏的结局会因为玩家的唐诗功力不同而产生出四个不同的结局。

本软件除教育部分外，还有诗文赏析篇。采用电子图书的方式。用户可根据作者、诗名、年代、佳句等关键字进行检索，找到想读的诗。这里所有的诗均配有语音(该软件中所有对白都有语音)，带给用户以古香古色的韵味。本软件适用于所有喜爱(或准备喜爱)诗歌的男女老少，相信当您学完该软件后，你的"唐诗功力"必能连升三级。

零售价:80元

《中级美国英语》

《中级美国英语》是"美国之音"广播电台在继《英语900句》之后推出的更高一级的美国英语教学广播节目。已在"美国之音"电台循环播出了16年。在国内已成为许多大、中学指定学生课外听力训练的内容。它在学习英语的同时介绍了美国社会的各个方面。它将英语日常用语的主要语法分类，融于各种练习和短语之中，使你在练习听、说能力的同时掌握了语法。

光盘版的《中级美国英语》利用多媒体计算机的交互方式，可任意选中一段或一句反复听，也可用鼠标点击屏幕，由计算机提问，还可以通过话筒录一段你的发音，由计算机来播放，并显示你的发音波形和教师的发音波形，通过比较来帮助你校正发音。由于原版播音磁带，用16位声音制作，声音技术远优于普通盒式磁带。《中级美国英语》信息量很大，两张光盘包含的声音和文字，相当于26盘录音磁带的内容。因此，学完该教材后可使你的听、说能力明显的提高。 **零售价:160元(2CD)**

绝地风暴(KKND)

继《命令与征服》之后，又一款即时战略游戏《绝地风暴》(KKND)与玩家见面了。它不仅集合了以往即时战略游戏的许多好的特色，而且还有一些自己独有的特点：首先，在制造战斗单位时，如果玩者想批量生产，只需用鼠标左键在想造的兵种按钮上连点几下即可。第二，本游戏加入了升级的因素。具有丰富经验的部队在战斗时会采取更加聪明的战术，攻击力和防御力也有一定的提高。第三，本游戏支持三种多人作战方式——局域网，MODEM和串口线方式。特别值得一提的是，在多人游戏时，同盟者之间可以互相使用对方的空军和工兵。

零售价:159元

福尔摩斯探索Ⅱ——玫瑰纹身

福尔摩斯探案的故事在中国可谓是家喻户晓，曾被改编为多部电影，电视剧及舞台剧。继93年一代之后，电子艺界97年又再度将其搬上电脑屏幕。

某日，福尔摩斯的哥哥邀他前往一俱乐部见面，不想那里发生了大爆炸，福尔摩斯的哥哥受重伤生命垂危。不久，河边发现了一具刺有玫瑰纹身的男尸，随着调查的深入，游戏向大家揭示了一个又一个错综复杂的案件，悬念迭起，险象环生。现在您就是福尔摩斯了，时间紧迫，如何在一天之内破案就看您的了。

福尔摩斯探案Ⅱ玫瑰纹身是一部典型的探案冒险游戏。

零售价:159元

书讯

《大众应用软件精萃》正式出版

由我社提供部分稿件，由电子工业出版社出版的《大众应用软件精萃》一书，已于今年6月起陆续面市。

本书共分5篇，以应用人手重点介绍了家庭适用的软件操作技巧和近年文为流行的实用软件，书中还为电玩闯关者指点为津，介绍了年内出版的一系列国产游戏攻关密技，为闯关者增添新的智力享受。

全书定价28元，欢迎来函来电订购。

地址：北京和平门邮局3056信箱读者服务部
邮编：100051　电话：(010)67139820
地址：北京富国公司发行部，北京海淀翠微东里12号
邮编：100036　电话：68254471－1191

水瓶座

大众软件读者服务部

买家庭软件

●北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
销售部电话:(010)65266244

●上海分部:
上海伟丰电脑有限公司
地址:上海市河南中路221号上海计算机广场二层
电话:(021)62104588,63296401
邮编:200001
联系人:卢永伟
分店:文化商厦好胜电脑中心
地址:福州路355号商厦3层
邮编:200001
联系人:张传丰　邮编:200001
电话:(021)63746384

●天津分部:
展望计算机研究所
地址:和平区鞍山道(卫津沧工厂大门第三门)
电话:(022)23532636 联系人:王景

●太原分部:
和生新技术有限公司
地址:太原新建南路138号
电话:(0351)4164490、4164493
邮编:030012　联系人:师文侠

●淄博分部:
齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址:淄博市临淄区闻韶路28号
电话:(0533)7536309
邮编:255400　联系人:杨宝义

●河南新乡代理:
家友电脑部
地址:河南新乡市平原路199号
邮编:453003　联系人:商志强

●唐山分部:
唐山市亚太电器行
地址:唐山建设南路85号
电话:(0315)2853667
邮编:430064　联系人:赵以松

●苏州分部:
沧浪精华电脑软件公司
地址:苏州干将东路35号
电话:(0512)7246529
邮编:215021　联系人:成坚一

●杭州分部:
南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路7号
电话:(0571)8079924
邮编:310012　联系人:陈进芝

●宁波分部:
宁波海曙今日书店
地址:海曙区中山东路99号新世纪商场二楼
电话:(0574)7248229
邮编:315010　联系人:杨兴科

●温州分部:
鹿城三元电脑有限公司
地址:浙江温州市蛟翔巷130号
电话:(0577)8286980
邮编:325000　联系人:林坚

●南京分部:
新高科技服务公司
地址:南京市珠江路548号
电话:025-3352364、3364760
邮编:210018　联系人:杨秀荣

●长沙分部:
科海计算机软件有限公司
地址:湖南长沙市南区小林子冲31号
电话:(0731)5516632
邮编:410007　联系人:尹浙

●南昌分部:
科环计算机销售服务中心
地址:南昌市八一大道373号
电话:(0791)6288891
邮编:330046　联系人:万腊生

●武汉分部:
精恒科技有限公司
地址:武昌珞瑜路31号七喜电脑城2楼
电话:(027)8042277
邮编:430064　联系人:林谦

●韶关分部:
求索电脑资料部
地址:广东韶关市风采路108号
电话:(0751)8910502
邮编:512000
联系人:何永雄

●广州分部:
天高电脑商行
地址:东湖西路海印电脑城P53号
联系人:松阳汉　邮编:510010
电话:(020)83855037

●成都分部:
大和计算机软件有限公司
地址:磨子桥星星电脑城1楼110室
电话:(028)5561741
邮编:610041
联系人:徐韬

●昆明分部:
棒子专用电脑软件经贸部
地址:昆明圆通北路38号
电话:(0871)5176880
邮编:650031
联系人:王全文

●兰州分部:
诺亚科工贸公司
地址:兰州市科技街136号二楼
电话:(0931)8419563
邮编:730000
联系人:薛峰

●瑞安代理:
汇龙电脑软件店
地址:浙江省瑞安公园路9号
电话:(0577)5653205
邮编:325200
联系人:章晖

●保定分部:
嘉恒软件专卖店
地址:保定市向阳南路230号
联系人:刘庆锡　邮编:071051
电话:(0312)3072240

●新疆分部:
新疆华顺电子科技书店
地址:乌鲁木齐市明园西路9号付2号
电话:(0991)4816658　4831448
邮编:830008
联系人:韩浩

★★大众软件服务网愿做出版商和广大读者们的友谊之桥。
★★《大众软件》杂志社愿与全国各地热忠于服务于读者的软件经销单位联合开辟当地市场。

★★欢迎加入大众软件服务网★★

联系电话:(010)67150759　联系人:张友利、冯立群

大众软件读者服务网愿与全国各软件厂商共创软件市场新的未来,欢迎您的产品进入大众软件读者服务网。
联系人:李先生
电话:(010)67150879、67150759

真诚面对全国广大读者

《大众软件》读者服务部新建分部

★青岛分部
青岛海汇信息中心
地址:青岛市台东三路128号
联系人:庄涛
邮编:266555
电话:(0532)3621379

★柳州分部
科百新技术电脑开发中心
地址:中山中路1号五星商业大厦五楼
联系人:郝鉴雄　邮编:545001
电话:(0772)2829286

★大连分部
大连维尔电子设备公司
地址:中山区港湾街2号
联系人:刘建波
电话:(0411)4628864,2187847
邮编:116001

★哈尔滨西区分部
哈尔滨市北方书店
地址:哈尔滨南岗区西大直街95号
联系人:王伟　邮编:150006
电话:(0451)6259031

★哈尔滨东区分部
哈尔滨希望信息传播有限责任公司
地址:哈尔滨南岗区南通大街232号
联系人:宋大强
邮编:150006　电话:(0451)2510446

★包头分部
包头市新洋科技实业公司
地址:包头市昆区学府道南段4号二层
联系人:徐喜民　邮编:014000
电话:(0472)2119335

★西安分部
西安海天计算机软件工程有限公司
地址:西安市友谊西路127号付14号
联系人:张向丽　邮编:710002
电话:(029)8496569

★湛江分部
湛江市赤坎区八方电脑软件专卖店
地址:湛江市赤坎区中华路69号
联系人:吴滨　邮编:524000
电话:(0759)3205630

★河南安阳分部
安阳市创立咨询有限责任公司
地址:安阳市人民大道中段红星路口东50米路北
联系人:申广平
邮编:455000
电话:(0372)5935384

★常州分部
常州大众软件专营店
地址:常州市北直街8号
电话:(0519)6686789　6629898
联系人:陈洁

★徐州分部:
徐州众城电脑公司
地址:徐州市黄河东路18号
电话:(0516)3670245
邮编:221006　联系人:周宁

★吉林分部
吉林树人电脑
地址1:吉林省吉林市光华路6号电脑商城树人电脑
地址2:吉林剧场3号网点
联系人:曲纪先　电话:(0432)2446408

★郑州分部
郑州大众软件分部
地址:郑州市纬贰路3号楼
门市地址:郑州市经五路10号附22号
邮编:450003　联系人:郭凯
电话:(0371)5979110

★广西分部:
广西南宁奥讯电子公司
地址:南宁新民路6号文化市场A座3楼22号
电话:(0771)2818521　邮编:530022
联系人:孙兰芳,董博

★湖南分部:
湖南株州蓝星电脑公司
地址:株州市建设中路9号(铁路机械学校对面)
电话:(0733)8247690　邮编:412000
联系人:张旭东

★贵阳分部
贵阳兄弟电脑
地址:贵阳市公园西路西南电脑城2楼
联系人:林光　邮编:550003
电话:(0851)5894210

★无锡分部:
无锡好友办公设备公司
地址:无锡市曹张新村58号
电话:(0510)5025454
邮编:214023　联系人:邓志福

★石家庄分部
浪潮高科技服务中心
地址:石家庄市华西路19号
电话:(0311)7043711
邮编:050051　联系人:朱广永

★廊坊分部
万天计算机软件店
电话:(0316)2115240
邮编:065000
联系人:孙阳

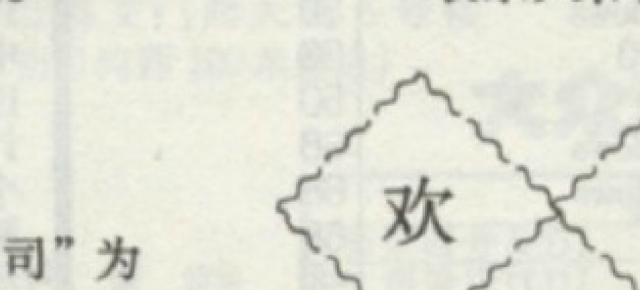
★浙江乐清代理
银云电脑公司
地址:浙江东清建设中路91号
电话:(0577)2532856
联系人:郑海滨

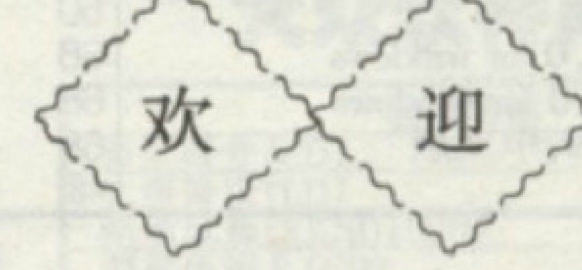
展会喜报

上海读者:上海科图二层2001室"上海伟丰电脑公司"为上海增分部,在上海"97第四届家用电脑展览会"上,分部将设有多平米展台,欢迎读者见刊后到上海分部免费领取展会门票,欢迎光临指导。

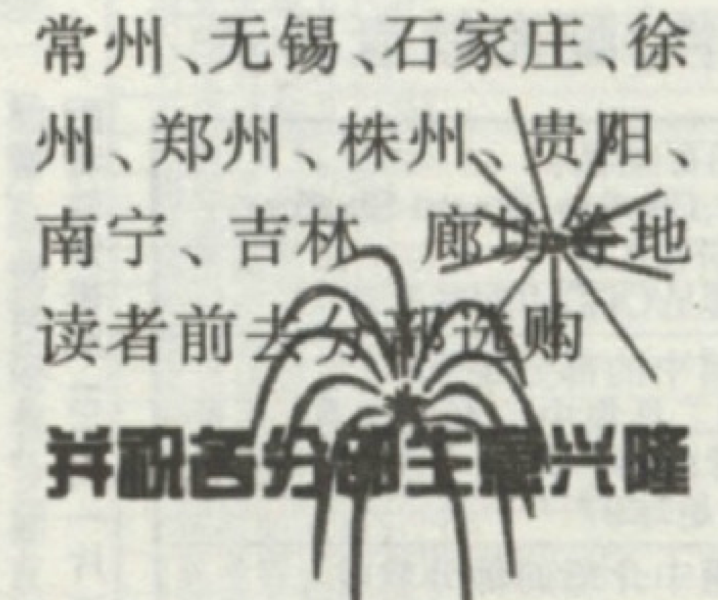
南京读者:由南京大众软件读者分部协办的"江苏首届电子出版物与家用软件展览会"即将在9月份开展,分部备有部分门票免费赠送,欢迎前去索取。

北京读者:大众软件协办的"97(暑期)北京家用电脑及软件展览会"将于7月25日在展览中心开展,届时将举行《生死赛车》和《KKND》的连线对战,欢迎读者朋友前来服务部领取门票。





常州、无锡、石家庄、徐州、郑州、株州、贵阳、南宁、吉林、廊坊等地读者前去分部选购



并祝各分部生意兴隆

来大众软件




白羊座

大众软件库(教学、应用、百科类)

应试教育软件	售价(元)
家教软件集锦(CD)	80
家庭同步学初中语文/数学(CD)	98/98
美语每日一句(CD)	68
初中英语复习大全(CD)	120
小学语文一点通(CD)	78
英语词汇速记 2.0(CD)	78
挑战托福/听学说中英文	98/68
英语捷径/金山单词通通	78/78
学友复习测试系统初/高中版	98/148
365天轻松英语(春/夏/秋、冬)版	68/68/68
素质教育软件	**售价(元)**
急救英语生活篇/实用篇(CD)	550/770
办公室商业英语(CD)	128
老鼠看书咬文嚼字(CD)	180
我的第一本多媒体双语画册(CD)	180
小红帽/潘多拉的盒子(CD)	98/98
金发歌蒂与三只熊/草原上(CD)	120/120
转转龟捉迷藏(CD)	180
秦始皇陵之谜/太空探险	168/128
玛德琳和她精彩的木偶戏	128
鲸的世界/魔鬼大峡谷	128/128
世界橄榄球博览/创业人门	98/128
大鲨鱼/宇宙漫游/海洋探秘	128/128/128
神童的摇篮/多媒体十万个为什么	85/98
中国成语故事精粹(一)	50
世界音乐之旅(一/二)	88/88
佳儿成龙记/十万个为什么(1、2)	97/98/98
大唐诗录	80
电脑入门	**售价(元)**
软硬件一点通	98
多媒体制作一点通	98
全国计算机等级考试题库	98
Windows 4.0 NT交互式多媒体教程	85
Windows'95用法详解与举例	48.50
计算机操作与上机指导	48.50
多媒体电脑从入门到精通	48.50
金山电脑入门/金山WIN95入门	96/96
计算机基础知识全面速成	68
跟我学用Microsoft Windows3.2	39
WINDOWS NT中文版实战演练	68
用多媒体学WIN 95	50
用多媒体学WINDOWS	50
万事无忧/开天辟地	125/125
全国计算机等级考试辅导(一级)	128
计算机等级模拟考场CGE(CD)	70
文字处理学习软件	**售价(元)**
活学活用中文Word	50
跟我学用Excel 5.0 for windows	39
跟我学用Microsoft Word 6.0	39
跟我学用office	50
跟我学用Excel 7.0 for windows	68
跟我学用Word 7.0 for windows	68
跟我学用WORD 97中文版	68
轻松学五笔	48

Win3.2 Word 6.0 Excel5.0用法详解	48.50
Word 7.0交互式多媒体教程	75
Word 6.0交互式多媒体教程	75
Word 7.0从入门到精通	48.50
网络学习软件	**售价(元)**
INTERNET模拟上网CAINET(CD)	80
INTETNET导航/Internet轻松上网教程	68/48.50
INTETNET宝典	97
从集成电路到信息高速公路	68
Exchange交互式多媒体教程	75
Netscape Navlgator实战演练	68
专业工具学习软件	**售价(元)**
精通photoshop & Windows'95	68
JAVA语言学习软件CAIJAVA(CD)	88
C语言速成CAIC(CD)	80
Visual Foxpro 3.0从入门到精通	48.50
Photoshop从入门到精通/3DS教程	48.50/48.50
轻松制作多媒体节目	48.50
三维游戏程序设计从入门到精通	100
大恒C/C++快速进阶教程	78
跟我学用Photoshop	88
Photoshop应用字体效果实例	78
Photoshop3从入门到精通	150
3D Studio4从入门到精通	100
3D动画全面速成(专业版/普及版)	98/68
通用三维宝典(2CD)	150
三维素材宝典(之一/之二)	78/78
VB 4.0从入门到精通	48.50
3DS造型材质精品库(金/银色篇)	99/99
Visual C++多媒体开发指南	100
电脑游戏编程技巧大全	100
Visual Basic从入门到精通	100
VISUAL BASIC 多媒体开发指南	100
JAVA从入门到精通	48.50
走进Corle Draw/文字特效	98/78
JAVA小程序设计从入门到精通	68
知识百科类软件	**售价(元)**
中华览胜(1、2)	68/68
历险小精灵/星世纪战将	55/55
坦克战车/航空母舰/潜艇	68/68/68
战斗机/武装直升机/轰炸机	68/68/68
蓝天芭蕾/军用枪械	48/68
建筑设计与室内装饰	100
工具类软件	**售价(元)**
天汇笔记本/金山WPS+伴侣	100/96
金山影霸 2/视频播放VER2.0	96/88
金山书信通/金山词霸	97/48
KV300/病毒克星/瑞星杀毒软件	180/280/150
理德轻松排版(CD)	158
电脑热门软体1/2/3/4	45/45/50/50
INETERNET全球最大计算机网	75
计算机图形与动画制作	75
个人电脑与视频制作	75
驱动程序大全/INTERNET重要网址	75/68
瑞星防病毒卡Ⅲ/瑞星防杀系统	350/395

《大众软件》配套软盘目录

第二十二期	WINDOWS百宝箱： Safety Net、Captico、Sound Shuffcer 恢复高手SRV2.5 宏病毒克星WORDVRV共享版
第二十三期	DOS百宝箱中的部分工具 CD-ROM工具集中的部分工具 SEE文件管理器 软盘攻略：足球97
第二十四期	DOS百宝箱中介绍的部分软件 CD-ROM工具集中的全部工具 WINDOWS帮助文件的源文件 WINDOWS 95下的一套工具箱

配套软件每期10元(一片)，挂号邮寄，邮费3元/片。

◆ 好 消 息



这个消息足以使那些将杂志封底剪得千窗百孔的读者气得瞪眼！嘻……

深受广大读者喜爱的"TOP 50 扑克"已经上市了！现向全国读者征订，售价：6.80元/套，两套起邮。邮费 4.00元，每增一套邮费增加 2.00元！


邮发部联系电话：(010)67150879


大众软件库(娱乐类)

软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)	软件名称	售价(元)
巴士帝国	49	时空特勤组(再版)(CD)	69	FIFA 97(CD)	150
暗棋侏罗记	79	汉堡战争(CD)	69	无悔的十字军战士Ⅱ(CD)	149
象棋俄罗斯	59	新蜀山剑侠(再版)(CD)	69	主题公园(CD)	149
世纪末商业革命	120	笑傲江湖(再版)(CD)	69	傲气雄鹰 97(CD) WIN95	149
麻将大师	120	倚天屠龙记(再版)(CD)	69	银河私掠者(3 CD)	198
爆笑躲避球	110	射雕英雄传(再版)(CD)	69	极道枭雄Ⅱ(CD)	149
奥林匹亚桥赛	99	武状元——黄飞鸿(再版)(CD)	69	极品飞车Ⅱ(CD)	159
武将争霸Ⅱ	130	烈焰钢狼传(再版)(CD)	69	福尔摩斯Ⅱ—玫瑰纹身(CD)	159
钢铁骑士团	130	鹿鼎记(再版)(CD)	69	命令与征服(2 CD)	160
将族象棋大师Ⅲ	89	龙腾三国(再版)(CD)	69	隐秘行动(C&C增强版)(CD)	120
西楚霸王(CD)	120	吞食天地Ⅲ(CD)	69	绿茵 96/官渡(CD) WIN95	88/88
移民计划(CD)	98	三国英雄传(CD)	69	时空游侠(CD)	136
运镖天下	120	金庸群侠传(CD)	69	古墓丽影(CD)	146
赤壁之战(CD)	120	机甲猎人(再版)(CD)	69	死亡地带(3 CD)	186
水浒传(CD)	120	三国演义2(CD)	89	烈火战机(CD)	149
五子棋大师	29	刘伯温传奇(CD)	49	生死赛车(大众软件97纪念版)	168
银河救世军	240	FIFA 96(CD)	130	生化悍将Ⅱ(2 CD)	148
吸血鬼	200	银河飞将Ⅳ(6 CD)	268	97 赛手(CD)	135
X战机	230	长弓阿帕奇(2 CD)	169	魔神战记 Ⅱ(CD)	98
帝国追击战	200	极品飞车(增强版)(CD)	139	炎龙骑士团－邪神之封印(CD)	68
魔动王子	270	魔毯二代(CD)	130	炎龙骑士团－黄金城之谜(CD)	88
永恒之门	220	无悔的十字军战士(CD)	140	游戏大观(CD)	80
太空鲁宾逊	240	狂野飙车(CD)	135	大富翁Ⅲ(CD)	98
创世魔法师	200	电脑魔神(CD)	135	血狮(CD)	86
卧龙传—三国制霸之计	140	梦幻弹子球(CD)	125	雷神之槌(CD)	248
仙剑奇侠传(CD)	120	NBA 96(CD)	130	终极毁灭战士(CD)	198
魔法门之英雄无敌(CD)	69	极道枭雄(CD)	79	剑侠情缘(2 CD)	128
黎明之砧(CD)	69	NBA 97(CD)	149	死活通(标准版)/(普通版)	108/10

大众软件读者服务部为使读者过一个轻松而又有意义的盛夏，特对所有娱乐软件九折优惠，教育软件八五折优惠

邮购方法：(邮局汇款)
收款人地址：北京和平门邮局 3056 信箱
收款人姓名：大众软件杂志社
邮政编码：100051
附言：写清您订阅的内容

邮费(每件)：购买软件者，挂号邮寄邮费 10元；快件 15元；特快专递 30元；
电话：(010)67150879
零售地址：北京市崇文门西大街 6 号楼
(崇文门地铁站西南出口向西 100 米路边)

特别注意：填写汇款单时要字迹工整、清晰，切不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免造成投递延误。

寻友启事

杜启宝	南海	刘思荃	天津	周文恒	北京
王钰	深圳	刘珍	大连	陈林	四川
张颖	北京	刘洋	大连	王捷	甘肃
傅国栋	哈尔滨	李申	北京	李锦成	广州
黎永锦	顺德	许家炜	广东	胡燕	北京
王汇军	张家口	宋洁	上海	张成富	广州
王伟	太原	陈毓琪	广州	彭亮	深圳
沈明生	北京	王陈华	上海	郭玲	浙江
吕波	厦门	孙国胜	天津	李爱容	海口
钱晓波	无锡	梁裕	广州	白妍	北京
万国梁	上海	贺雅丽	北京	张业斌	青岛
贾烁	北京	尹庆	内蒙古	关志成	广东
晏梭	上海	刘曦辉	广州	金麟	上海
黄嵘	桂林	钱月珍	上海	戴博威	西安
周翔	上海	王鹏	天津	陈伟森	浙江

哇塞！为什么会有这么多朋友的包裹被退回，是您的地址未写清？还是变更？还是……？如果看见了您的名字，请速与我们联系！邮发部电话：(010)67139820

大众软件库(新品征订)

软件名称	售价(元)
音乐殿堂(CD)	86
大唐诗录(CD)	80
绝地风暴(KKND)(CD)	159
魔兽争霸Ⅱ(CD)	165
天惑(CD)	98
七宝奇谋(CD)	80
天旋地转Ⅱ(CD)	138
水浒(智冠)(CD)	69
海底英雄(CD)	69
绝地任务(CD)	99
霹雳幽灵剑(CD)	69
超时空英雄传说Ⅱ(CD)	69
侠客英雄传Ⅲ(CD)	98
凯兰迪亚传奇Ⅲ(CD)	130
中级美国英语(2CD)	128
用多媒体学围棋/中国象棋(CD)	78/78
用多媒体学国际象棋/桥牌(CD)	78/78
《恬恬和小鹿》(CD)	(优惠价)98
《高考咨询软件》(97学生版)	120
《灌篮金钢》(CD)	88
《烽火连天》(CD)	128
《轻松说英语》生活/旅游/涉交/购物篇(CD)	88/88/88/88
《猎杀潜航》(CD)	128

金牛座

用"学友复习"玩"烈火战机"

——暑期学习、娱乐两不误

为了使广大消费者能够买到称心如意的正版软件，为了丰富广大学生的暑期生活，北京联飞翔科技发展中心将于1997年7月1日开始到1997年8月31日止举办美国电子世界最新射击类游戏产品《烈火战机》和为初、高中学生同步复习测试用的《学友复习测试系统》软件有奖销售活动，具体方案如下：

一、时间： 有奖销售期　1997.7.1.至1997.8.31.

中奖公布期　1997.9.1.至1977.9.7.

兑奖期　1997.9.7.至1997.9.15.

二、具体方案： 在有奖销售期内，全国各大软件商所销售的《烈火战机》和《学友复习测试系统》软件都贴有联飞翔科技发展中心的幸运标志，幸运标志上印有幸运号码，客户在中奖号码公布后，可凭销售小票和幸运号码标志到指定的兑奖地点领取奖品，外阜中奖用户可将销售小票和幸运标志寄至北京联飞翔科技发展中心，由公司将奖品邮寄给用户。

三、奖品简介： 特等奖1名　赠十字星奔腾多媒体电脑一台

一等奖5名　赠联飞翔科技发展中心软件大礼包。价值约1000元

二等奖50名　赠软硬件，价值约500元

三等奖200名　赠光盘软件，价值约70元

幸运奖500名　赠精美幸运礼品一份

四、抽奖办法： 凡在7月1日至8月30日购《学友软件》或《烈火战机》者均有机会中奖。在97年9月1日举行开奖仪式。97年9月的第一周在中国电脑教育报、电脑报、北京晚报上刊登中奖号码，于第二周(9月7日－14日)为兑奖时间。

五、兑奖地点： 中国图书进出品总公司二层电脑沙龙

地址：北京工体东路16号

电话：64044539　65066688　54035533－265

外阜用户邮寄地址：北京朝内大街137号、北京联飞翔科技发展中心

邮编：100010

来信请写明详细邮寄地址及邮编以便我们将奖品寄回

兑奖时间以邮戳为准

本次有奖销售活动由北京联飞翔科技发展中心主办

协办单位有：大众软件读者服务部(晶合公司)、家用电脑与游戏机、中国电脑教育报、连邦软件产业发展公司、赛尔氏科贸有限责任公司等

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略	TOP TEN 选票
		1.		
性别	游戏龄	2.	选票规则	
		3.	★请您将最喜爱的游戏放在首位；	
榜评：□有 □无		4.	★所选游戏必须为已发行的PC GAME； ★所选游戏不可超过5款，可少选；	
邮编：		5.	★所选游戏若为英文版，请注明英文；	
地址：			★填好后，贴在信封背面，复制有效。 晶合实验室	

鲸鱼座



最惊天动地的纯爱RPG
神鵰侠侣
完全改编自金庸原著小说
亲身经历世情险恶人情冷暖的一页江湖沧桑
临场体会杨过与小龙女海誓山盟的诚挚恋情
◆玩者将扮演杨过，可与郭靖、郭襄等人因剧情相逢，还可与小龙女携手同游江湖。
◆完整金庸原著情节，剧情发展如一部电子小说，但主角杨过之生死你可完全掌控。
◆造型灵动可人的人物和表情，还有精彩的剧情大型动画及贴心趣味的人物小动画。
◆听来缠绵缱绻的背景音乐，随著或凄美或苦涩的剧情发展，来打动您的心灵深处。
◆谜题与剧情契合无比，在冒险途中有不少大小迷宫及寻人寻物的问题，等你来解。
◆技巧流畅的程式设计，特殊人物战斗施招效果，将书中有名的武学重现电脑之上。
◆亲切而人性化的介面操作，以滑鼠游标即能轻松的控制人物并装备、或使用物品。
◆囊括书中重要的场景，有桃花岛、活死人墓、重阳宫、绝情谷等地，可上山下海。
SOFT WORLD
服务热线：
(010)62983157



绝地风暴





首部全程中文语音汉化的实时策略游戏！

精品游戏
中文版
'97新奉献

六月中旬上市诚征各地分销商

总经销：中国电子物资总公司

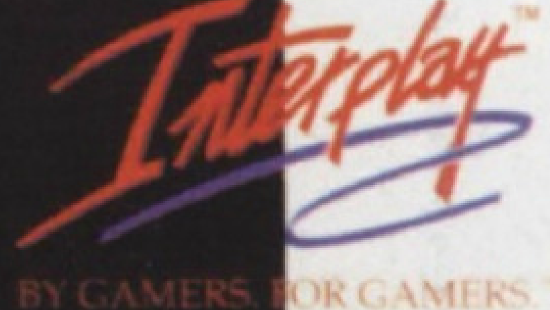
联系人：吴立　电话：010－63817181；63817184

DESCENT™

天旋地转 II

一个全新的360° 三维空战世界让你着迷！让你疯狂！

即将上市



北京金盘电子有限公司总代理
电话：6251.4819　传真：6251.3029
联系人：赵荣凤　BP:191-1126116（汉）
协力厂商：北京首放商业发展有限责任公司
电话：6204.7596　传真：6204.7594
联系人：田京平　BP:6255.3399-6332

特约经销单位：
1.连邦软件销售连锁组织(6263.9821)
2.前导软件销售连锁组织(6402.4800)
3.大众软件读者服务部(6715.0879)
诚征各地经销商

96'全球游戏软件排行第五名

96'全球游戏软件排行第五名



Developed by Parallax Software

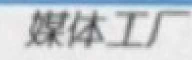
新人类　新的生活方式　新的选择



游戏、幼教、语言教学最新光盘产品最新暑期选择

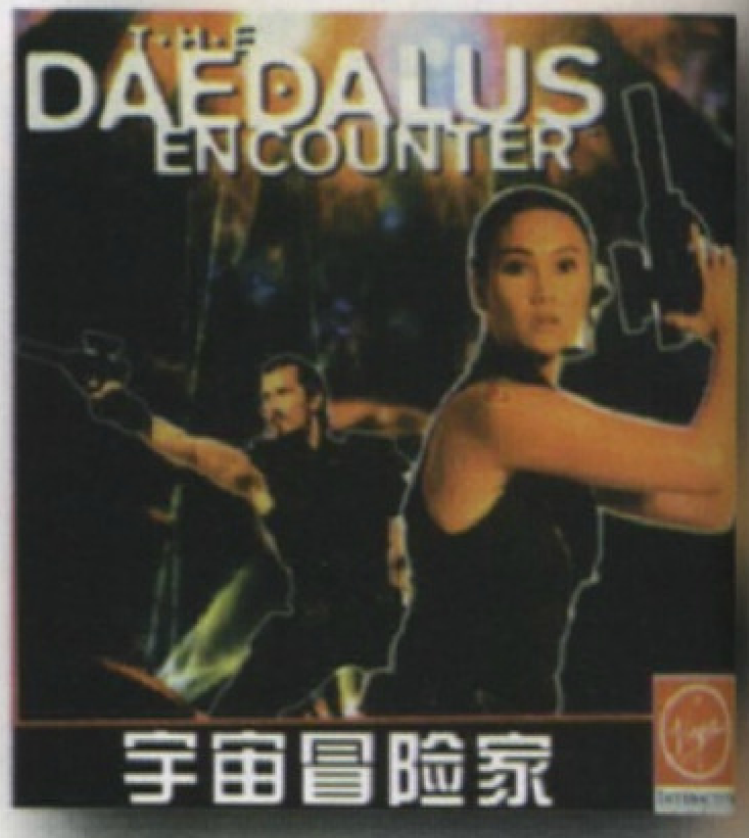
7月





媒體工廠

媒体工厂
3CD的资源全部素材可自由取用　50组全彩色背影图案
50组全彩色底纹图案　50组homepage　底纹100个GIF动画
200个按钮图标70段高品质音乐
台湾巨玑资讯股份有限公司开发



宇宙冒险家
星际探险真人游戏　以电影形式进行　每个关卡都有动画形式智力题　精美画面　紧张情节
英语学习的辅助读物



我的動物王國



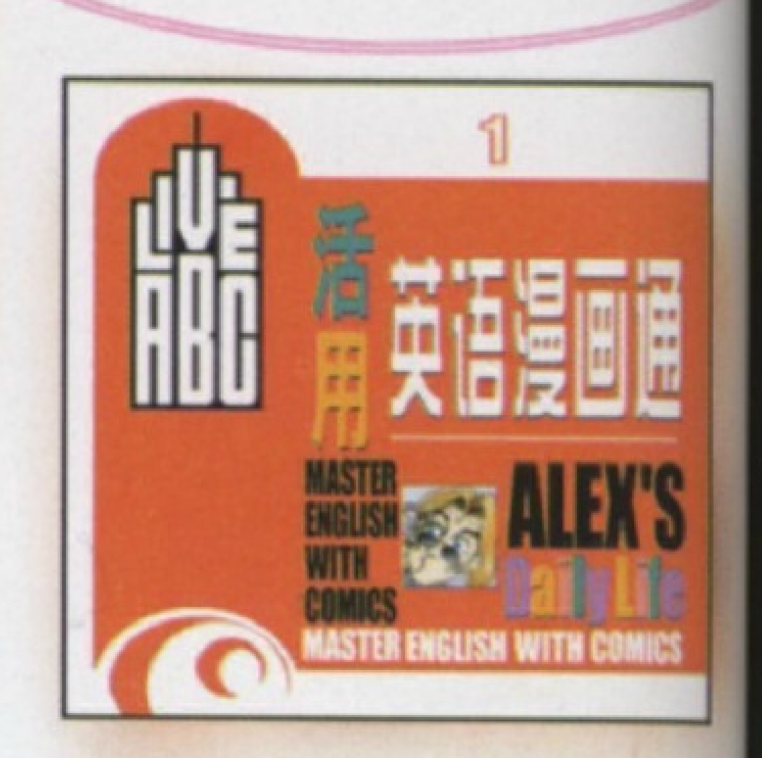
我的动物王国
送给孩子们的好礼物　100多种动物　1本动物百科
5种不同游戏　1200多张动物照片　30多分钟动物影片
台湾巨玑资讯股份有限公司开发



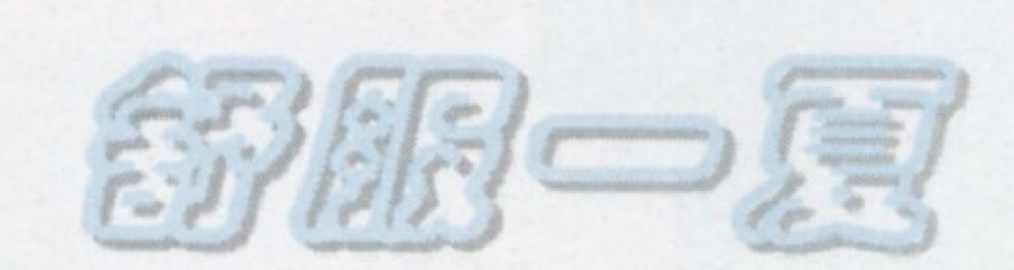
黑暗王座
幻想式角色扮演游戏!　浪漫惊险的梦幻之旅
即时战斗　电影剧情式场景　逼真数位音效
似真似幻的魔法　详细说明书



我的个人专辑
让您的小宝贝当主角　幼教互动光盘　认识自己、认识世界　学习生字与词汇　打印图文并茂自传
卡拉OK演唱功能
台湾巨玑资讯股份有限公司开发







你的好朋友
结识新的小动物　寻找你的好朋友　30多种动物　30多个故事
笔顺练习　拼图游戏　电子工业出版社多媒体工作室开发

英语漫画通
在PC电脑和CD唱机上均能使用的多媒体光盘
精美卡通节十多功能CD
全文朗读　单句反复　录音角色扮演
全文同步翻译　全文字典查询
台湾西基电脑动画股份有限公司开发

电子工业出版社 Publishing House of Electronics Industry
地址：北京万寿路173信箱（100036）　电话：010－68159302
010－66708572
传呼：68388888－6666　E-mail:yxd@mail.phei.co.cn

有您与我们站在一起，我们无所畏惧。渴望听到您的声音，渴望听到您温厚的支持与善意的批评。

震撼電玩

终级毁灭战士

雷神之锤

OLD SOLDIERS NEVER DIE,
THEY JUST TURN INTO
BLOODTHIRSTY
MUTANT ZOMBIES.

FINAL DOOM

Final Doom与Quake上市已经2个月了。
我们说：两个产品的推出得到了[illegible]和广大玩家的厚爱，在此深表谢意，我们将继续努力，[illegible]您的不懈支持—
[illegible]：[illegible]——广东[illegible]
[illegible]——天津[illegible]
说明书过于简单——北京[illegible]
希望能在电视上有具体介绍——江苏[illegible]
[illegible]——山东[illegible]
[illegible]——江苏[illegible]
希望[illegible]——山东[illegible]
我们说：玩家的无微不至令我们深深感动，关于两个游戏[illegible]广播电视的报道，我们不间断的[illegible]。

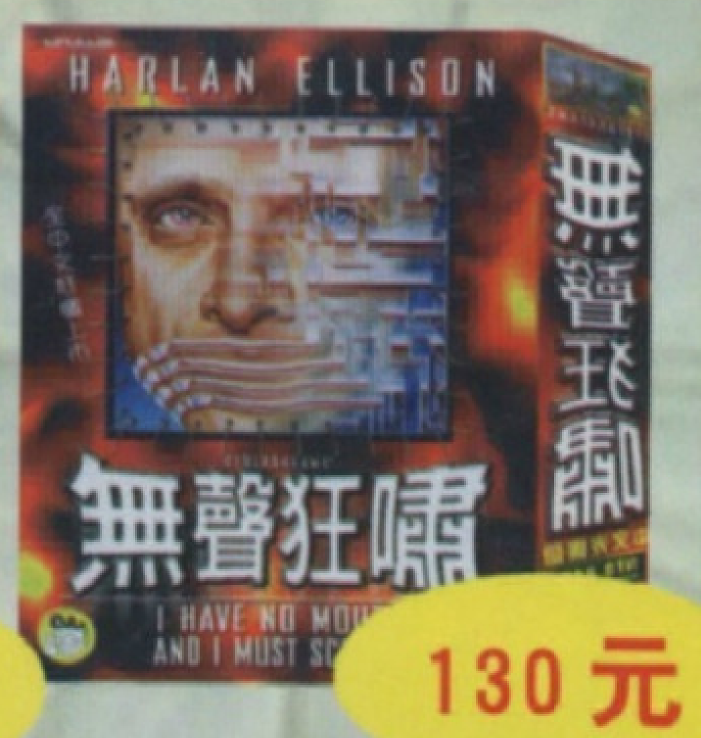
电子工业出版社 Publishing House of Electronics Industry
地址：北京万寿路173信箱（100036） 电话：010-68159302，66708572
传呼：68388888-6666 E-mail:yxd@mail.phei.co.cn

-设计


TOP TEN
97.6
晶合实验室
6元
5元
Brazil 0
Singapore 1
01:51
EA SPORTS
7元
2元
3元
1元
WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS
Single Player Game
Multi Player Game
Replay Introduction
Show Credits
Exit Program
8元
9元
10元
排行榜
1. 命令与征服
(2814票→ WESTWOOD)
2. 仙剑奇侠传
(2618票→ 大宇)
3. 金庸群侠传
(2108票→ 智冠)
4. 大航海时代II
(1994票→ 光荣)
5. 大富翁III
(1744票→ 大宇)
6. 三国英杰传
(1308票→ 光荣)
7. 足球96
(1146票→ 电子艺界)
8. 魔兽争霸II
(1104票→ BLIZZARD)
9. 魔法门之英雄无敌
(920票→ NEW WORLD COMPUTING)
10. 光之骑士团II
(744票 ↑3 汉堂)



























放眼天下，游戏精品，尽在腾图

以上产品版权分别由　北京松岗电脑信息有限公司
以下公司所有：　杭州晶天电脑软件开发公司
电子艺界有限公司

腾图联合电子发展公司总经销

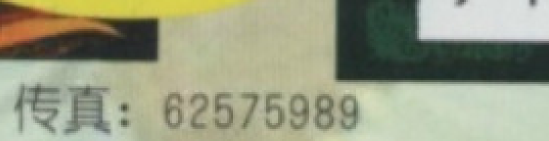






ISSN 1007-0060
07>
9 771007 006005

地址：北京市海淀区知春里甲 28 号　电话：62620147 转市场部　传真：62575989



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　邮发代号：82-726　定价：6.00元